CHUNITHM™ チュウニズム

Visual Collection

チュウニズム ビジュアルコレクション

ファミ通責任編集













CHUNITHM™
チュウニズム

Visual Collection

チュウニズム ビジュアルコレクション

CHUNITHM Visual Collection

チュウニズム ビジュアルコレクション

CHUNITHM チュウニズム 004

CHUNITHM PLUS チュウニズムプラス 053

CHUNITHM AIR チュウニズムエアー 072

CHUNITHM AIR PLUS チュウニズムエアープラス 103

CHUNITHM STAR チュウニズムスター 128

CHUNITHM STAR PLUS チュウニズムスタープラス 163

CHUNITHM AMAZON チュウニズムアマゾン 186

CHUNITHM AMAZON PLUS チュウニズムアマゾンプラス 219

イロドリミドリ IRODORIMIDORI 2nd season 242

その他のキャラクター 284



エクストラ

ポスタービジュアル 310

サウンドトラックCDジャケット用イラスト 312

マップ用キャラクターアイコン 319

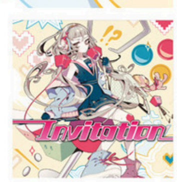
開発スタッフインタビュー 320


CHUNITHM™
チュウニズム
CHUNITHM PLUS™
チュウニズムプラス



荒場 流子

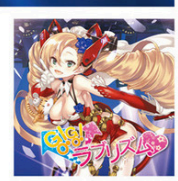
VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	しきみ
TRACK	Invitation
ARTIST	れるりり feat.ろん





愛野 ヒカリ

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 山×2
TRACK GO！GO！ラブリズム♥
ARTIST 片霧烈火オンザみんマンション





愛野 ヒカリ／アンコール

ORIGINAL　愛野 ヒカリ



シズマ・クロサキ

VERSION　CHUNITHM
ILLUSTRATOR　曽我部修司(FiFS)
TRACK　Theme of SeelischTact
ARTIST　植松 伸夫





シズマ／コンチェルト・ヴァイセ

ORIGINAL シズマ・クロサキ



NEO

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	so-bin
TRACK	Infantoon Fantasy
ARTIST	t+pazolite





ノルン

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR akka
TRACK Counselor
ARTIST DECO*27 feat.echo





バーニッシュ

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 御船麻砥
TRACK Guilty
ARTIST MintJam

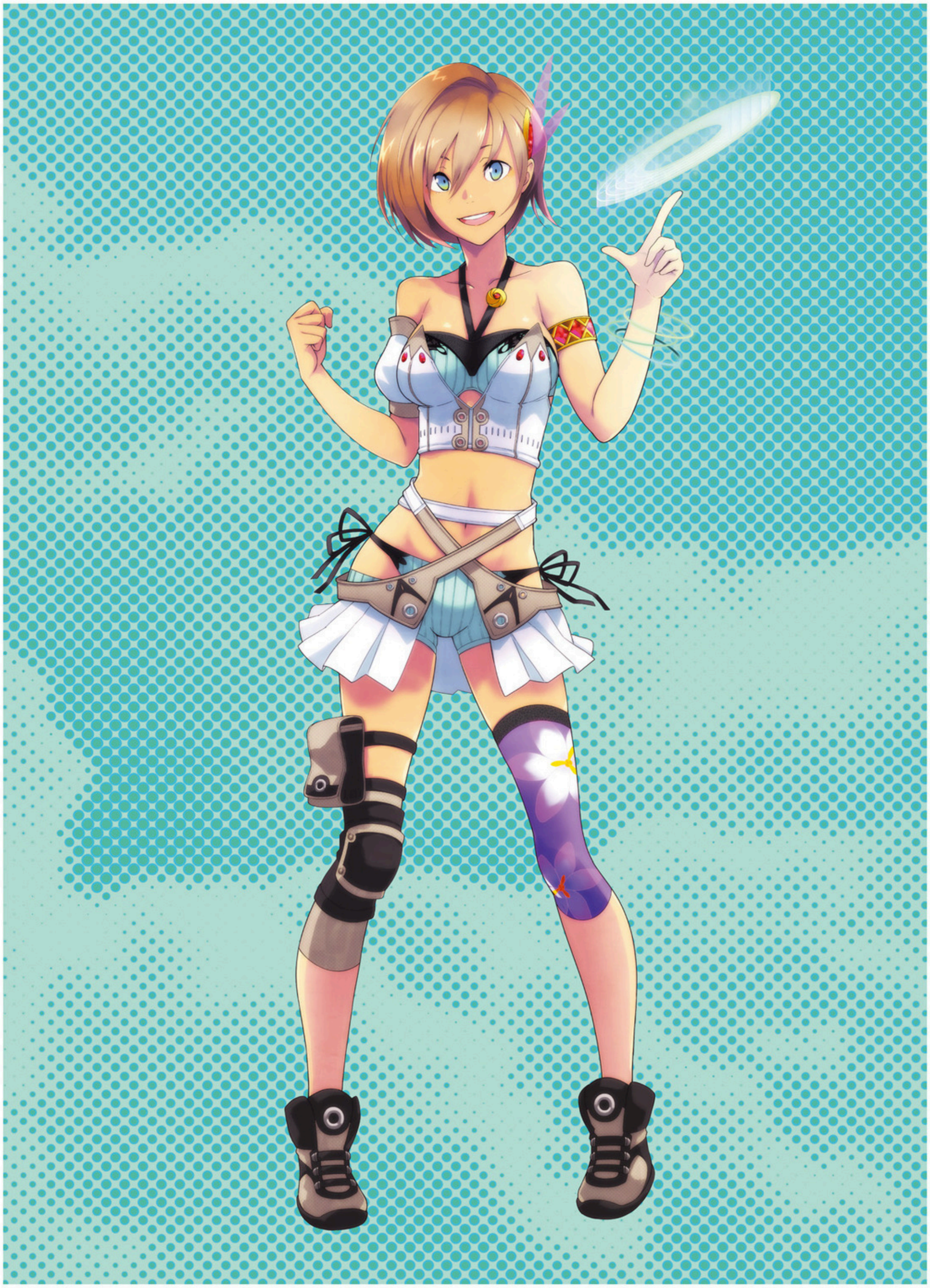




常世のサツキ

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR U10
TRACK 幾四音-Ixion-
ARTIST M.S.S Project





フィーネ・アルトリネス

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 曽我部修司(FiFS)
TRACK Grab your sword
ARTIST 古代 祐三





フィーネ／本気モード！

ORIGINAL　フィーネ·アルトリネス



マジカルスター☆リリィ

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR のん
TRACK My First Phone
ARTIST cubesato





リリィ／クライマックス！

ORIGINAL マジカルスター☆リリィ



黒原 きずな

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	赤賀博隆
TRACK	今ぞ♡崇め奉れ☆オマエらよ！!~姫の秘メタル渇望~
ARTIST	あべにゅうぷろじぇくと feat.佐倉 紗織　produced by ave;new





TXR-メルヴィア

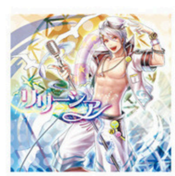
VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	和隆
TRACK	Anemone
ARTIST	ESTi





波風 レン

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR ミヤジマハル
TRACK リリーシア
ARTIST TaNaBaTa





熱砂のディース

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 真嶋杏次
TRACK 砂漠のハンティングガール♡
ARTIST 海田 明里





棚町 ケンゴ

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR wogura
TRACK 昵懇レファレンス
ARTIST halyosy





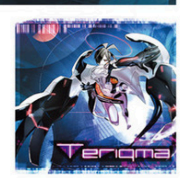
綴 しおり

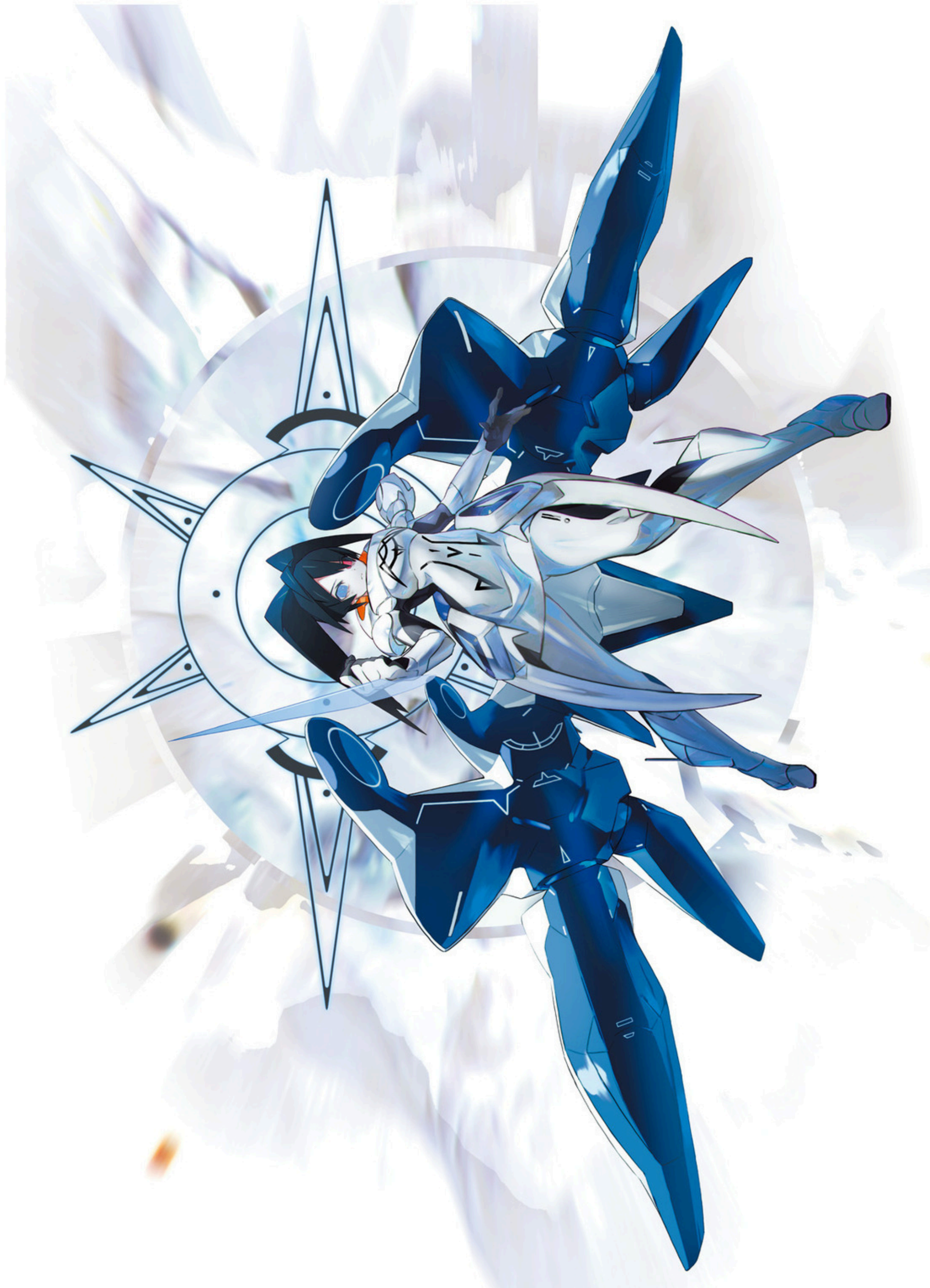
ORIGINAL 棚町 ケンゴ



ブリランテ

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR TOKIYA SAKBA
TRACK Teriqma
ARTIST owl*tree





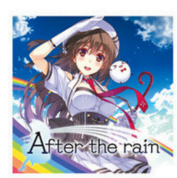
ブリランテ／モードブラスター

ORIGINAL ブリランテ



美嶋 はるな

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 深崎暮人
TRACK After the rain
ARTIST 霜月はるか





美嶋 はるな／がんばる！

ORIGINAL 美嶋 はるな



クレメンス・ジークハルト

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 真嶋杏次
TRACK The ether
ARTIST 浜渦 正志





エクレール

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 巌井崚
TRACK We Gonna Journey
ARTIST Queen P.A.L.

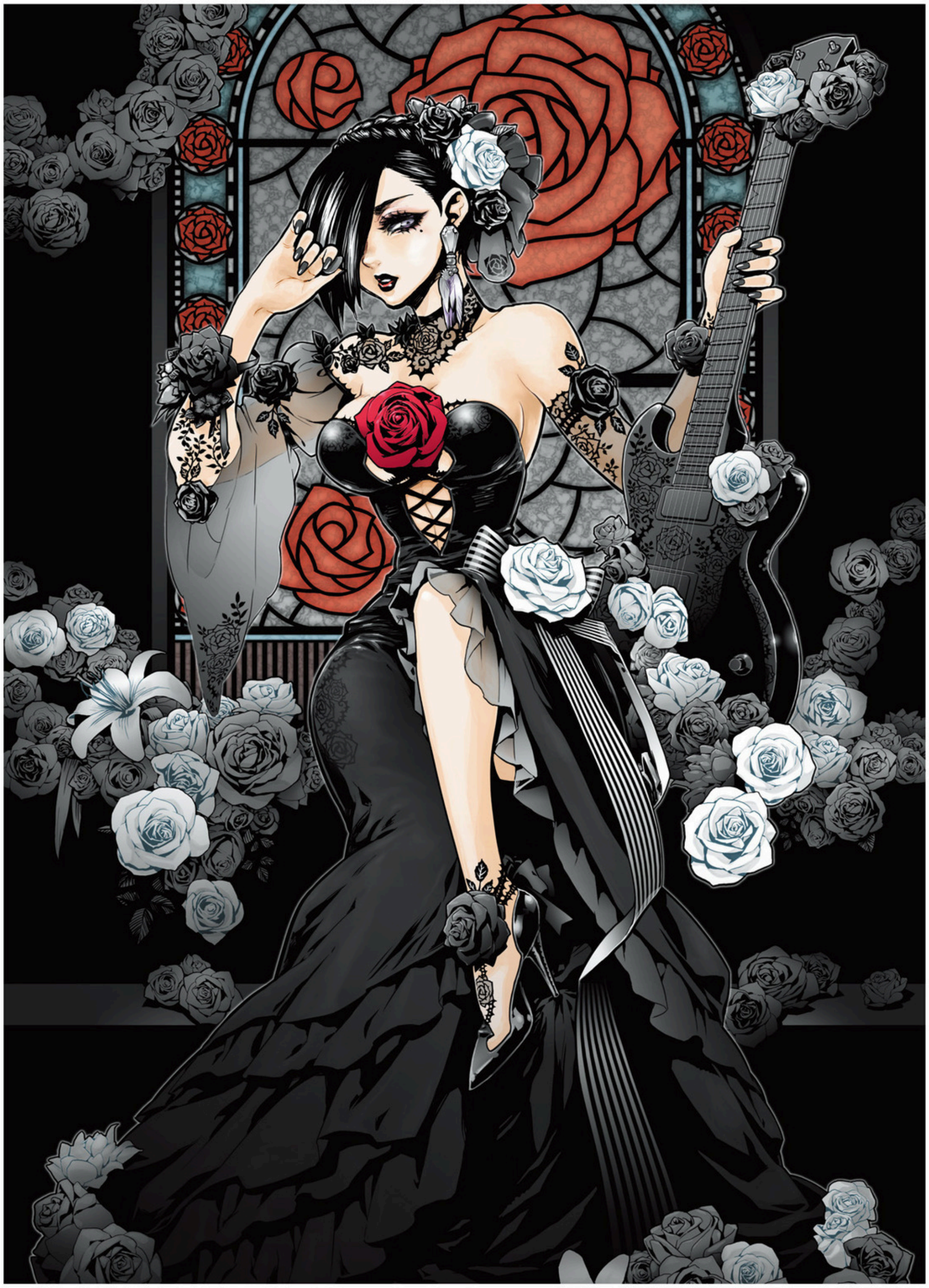




グレン・ヴァン・トランクイロ

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR MAYA
TRACK overcome
ARTIST 景山 将太





ローズマリー

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 御船麻砥
TRACK Memories of Sun and Moon
ARTIST Aiko Oi





青の死神

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	真嶋杏次
TRACK	luna blu
ARTIST	WASi303





ピリオ

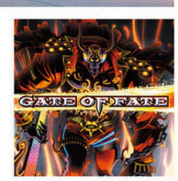
VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 赤坂アカ
TRACK 閃鋼のブリューナク
ARTIST sasakure.UK

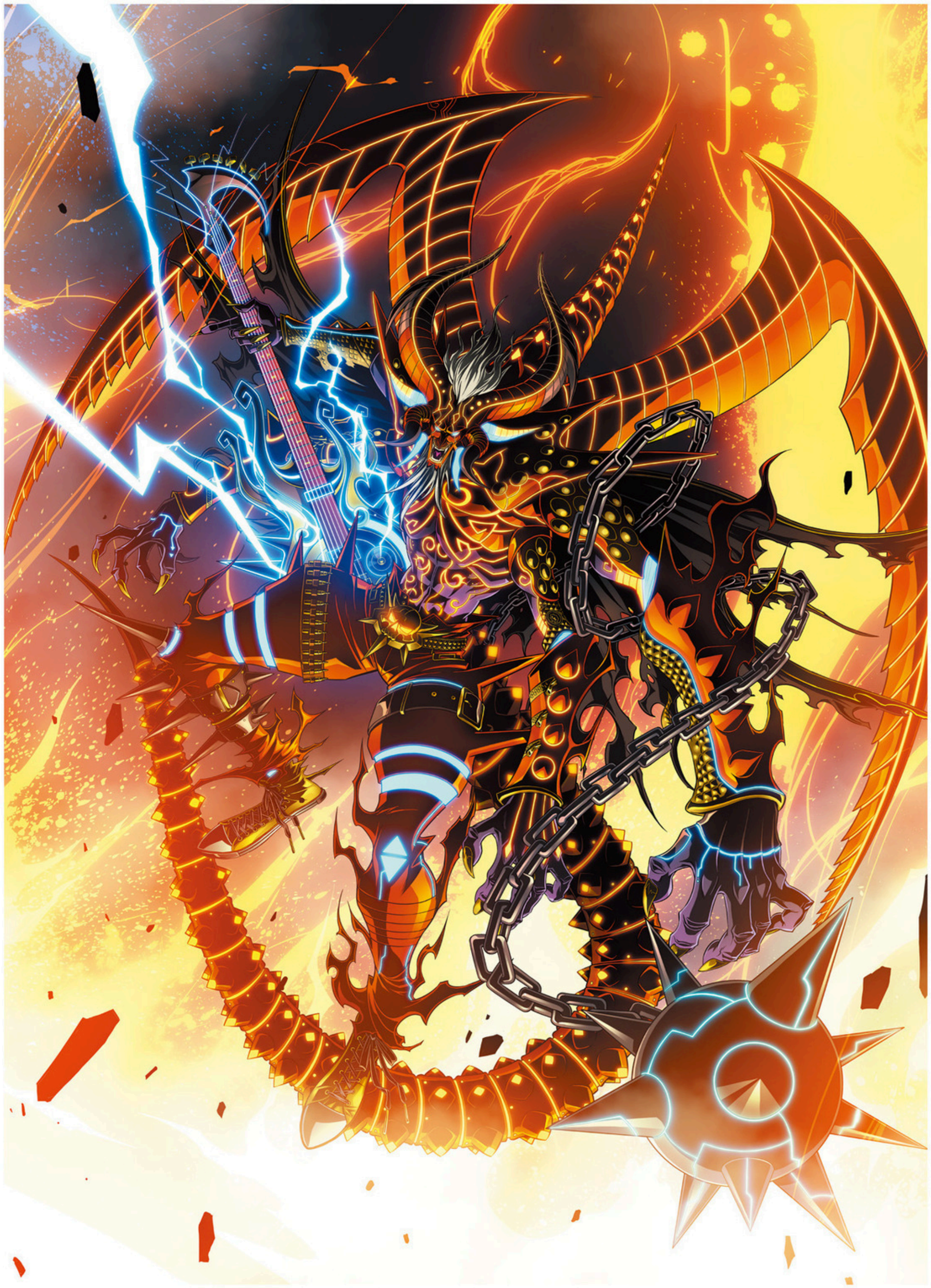




G.O.D

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR GODTAIL
TRACK Gate of Fate
ARTIST Godspeed





G.O.D／煉獄

ORIGINAL G.O.D



東雲 彰

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR wogura
TRACK こころここから
ARTIST ふわりP





東雲 りん

ORIGINAL 東雲 彰



DJ-MEGA

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	RARE ENGINE
TRACK	The wheel to the right
ARTIST	Sampling Masters MEGA

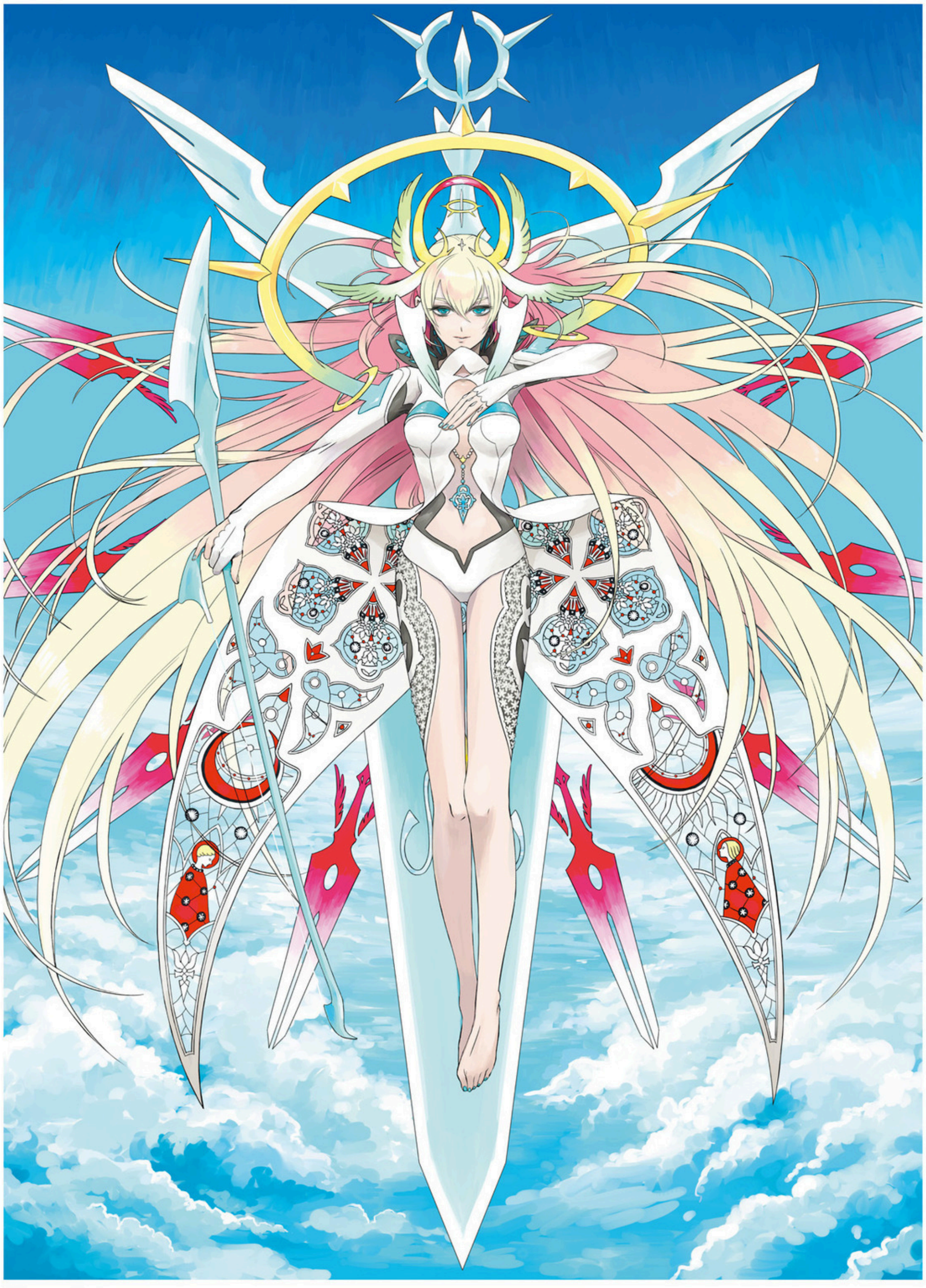




アルマ・ヴィス・アウダーチア

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR MAYA
TRACK Alma
ARTIST 光田 康典





神殿騎士 アルマ

ORIGINAL アルマ・ヴィス・アウダーチア



ルミエラ・ヴィス・アニマート

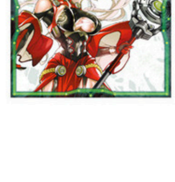
VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	萩谷薫
TRACK	STAR
ARTIST	SEXY-SYNTHESIZER





帝国魔導師 イセリア

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 前嶋重機
TRACK Tango Rouge
ARTIST Yoko Shimomura





真紅のイセリア

ORIGINAL 帝国魔導師 イセリア



帝国騎士 グスタフ

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	前嶋重機
TRACK	Gustav Battle
ARTIST	伊藤 賢治





憤怒のグスタフ

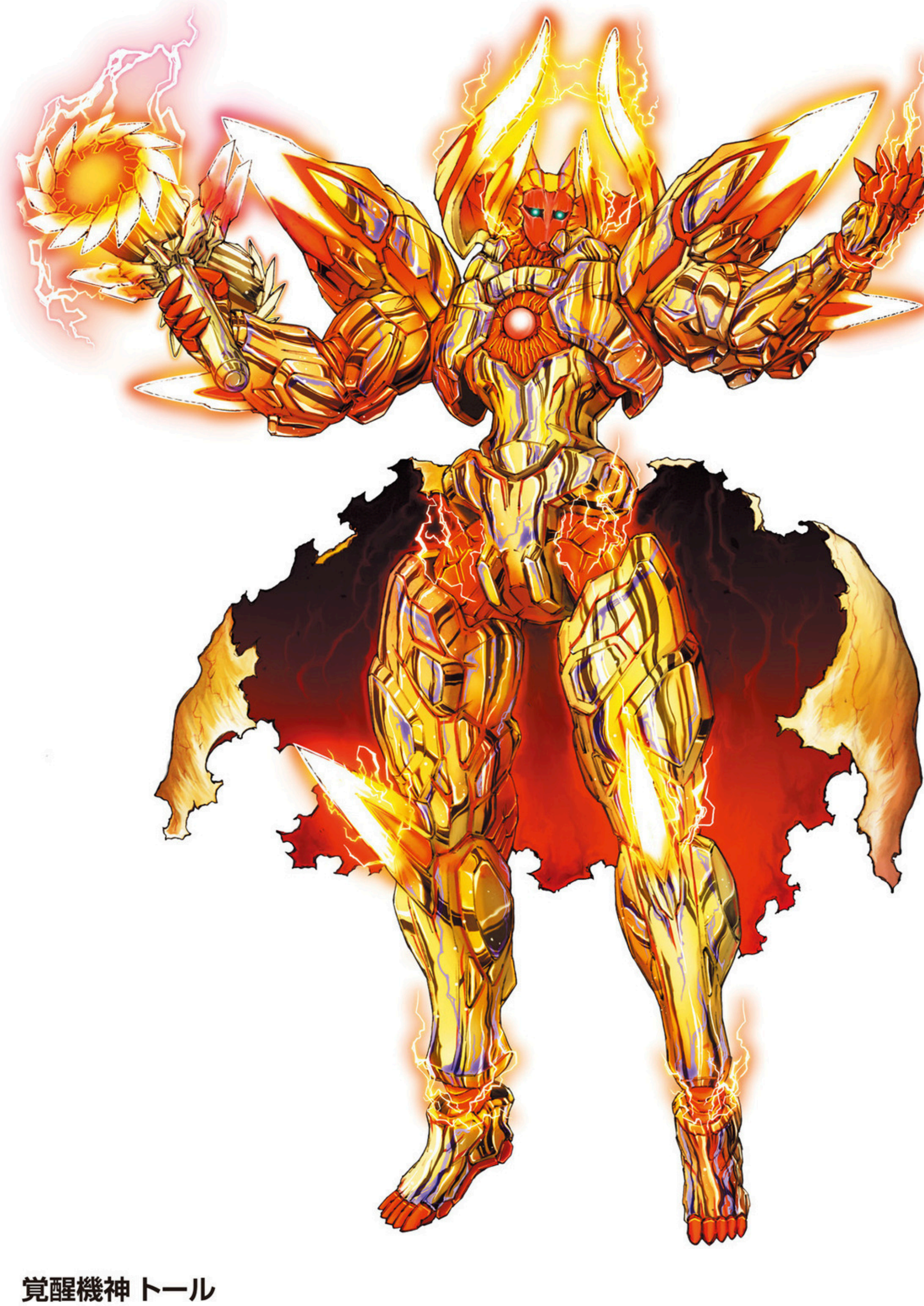
ORIGINAL 帝国騎士 グスタフ



機神 トール

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	石垣純哉　color:SEGA
TRACK	怒槌
ARTIST	光吉猛修





覚醒機神 トール

ORIGINAL 機神 トール



幸野 うさぎ

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	U10
TRACK	夕暮れワンルーム
ARTIST	40mP feat.シャノ





兎音 ココ

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR refeia
TRACK 乗り切れ受験ウォーズ
ARTIST solfa feat.茶太





織原 ひめみ

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	のん
TRACK	stella=steLLa
ARTIST	marasy





織原 ひめみ／夢の中

ORIGINAL 織原 ひめみ



鬼蝮 ユリア

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	空中幼彩
TRACK	とーきょー全域★アキハバラ?
ARTIST	MOSAIC.WAV





アストライア

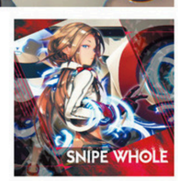
VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR 明菜
TRACK エンドマークに希望と涙を添えて
ARTIST cosMo@暴走P





ティエイト

VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR 巌井崚
TRACK SNIPE WHOLE
ARTIST Masayoshi Minoshima feat.Mei Ayakura





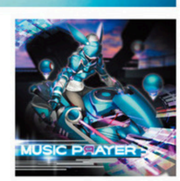
ティエイト／アビスシーカー

ORIGINAL ティエイト



ペンデュラム・オルタ

VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR 巌井崚
TRACK MUSIC PRAYER
ARTIST A-One





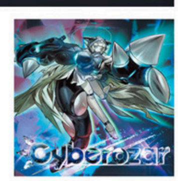
ペンデュラム・ライゼ

ORIGINAL ペンデュラム・オルタ



グラーヴェ・ノーヴァ

VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR TOKIYA SAKBA
TRACK Cyberozar
ARTIST 削除





グラーヴェ・ハイドラ

ORIGINAL グラーヴェ・ノーヴァ



シラー・スティング

VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR MAYA
TRACK Genesis
ARTIST Morrigan feat.Lily





シラー／ノクターン

ORIGINAL シラー･スティング



カラドリウス・ブルー

VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR 晩杯あきら
TRACK 名も無い鳥
ARTIST 六弦アリス





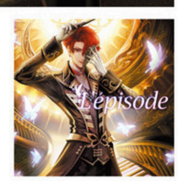
魂の選別者 カラドリウス

ORIGINAL カラドリウス・ブルー



パピオン

VERSION	CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR	加藤さやか
TRACK	L'épisode
ARTIST	Osamu Kubota





ジェミニ・α

VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR コタニ:トモユキ
TRACK GEMINI -C-
ARTIST Tatsh





ジェミニ·Ω

ORIGINAL ジェミニ·α



アンナプルナ

VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR CHOCO
TRACK GOLDEN RULE
ARTIST Morrigan





絶叫のアンナプルナ

ORIGINAL アンナプルナ



TKG-SOUSOU

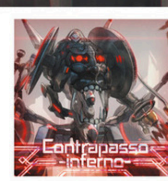
VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR RARE ENGINE
TRACK 宛城、炎上！！
ARTIST Cranky feat.おもしろ三国志





RG-XIII ダインスレイヴ

VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR 和隆
TRACK Contrapasso -inferno-
ARTIST t+pazolite





ダインスレイヴ／モードラグナロック

ORIGINAL RG-XIII ダインスレイヴ


CHUNITHM AIR
チュウニズムエアー
CHUNITHM AIR PLUS
チュウニズム エアープラス



七海 あおい

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR 望月けい
TRACK その群青が愛しかったようだった
ARTIST n-buna feat.ヤギヌマカナ





高砂 瑞穂

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR パチ子
TRACK 心象蜃気楼
ARTIST Orangestar





轟 雷音

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR GODTAIL
TRACK ケモノガル
ARTIST ゼッケン屋





星河 うた

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR 田口囁一／感傷ベクトル
TRACK 後夜祭
ARTIST 田口囁一／感傷ベクトル





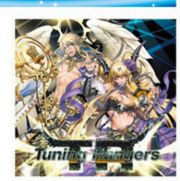
フジキュー

ORIGINAL 星河 うた



天音 エイジ

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR 夢路キリコ
TRACK Tuning Rangers
ARTIST COOL&CREATE





魔扉 リオ

ORIGINAL 天音 エイジ



天野 あい

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR 樋上いたる(VisualArt's/Key)
TRACK First Twinkle
ARTIST 折戸伸治 feat.北沢綾香





天野 あい／星の精霊

ORIGINAL 天野 あい



ロックスター★アミー

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR 木志田コテツ
TRACK 明るい未来
ARTIST 豚乙女





ニニカ・クロッシュ

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR tica85 bookstores
TRACK Philosopher
ARTIST 少女病





シカトリス

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR ttl
TRACK Schrecklicher Aufstand
ARTIST Katzeohr & Spiegel





シカトリス／フューネラル

ORIGINAL シカトリス



ソラマチ・メメ

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR パチ子
TRACK ロボットプラネットユートピア
ARTIST lumo



ちびみるく

VERSION	CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR	百舌谷
TRACK	Oshama Scramble! (Cranky Remix)
ARTIST	Cranky







みるく

ORIGINAL ちびみるく

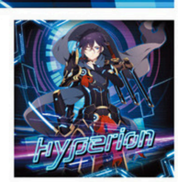


しゃま



ラニウス・ヴルペクラ

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR ni02
TRACK Hyperion
ARTIST Maozon





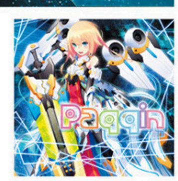
ラニウス・ヴルペクラ／混沌を裁く刃

ORIGINAL ラニウス・ヴルペクラ



MDA-01【シリウス】

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR コダマ
TRACK Paqqin
ARTIST owl*tree





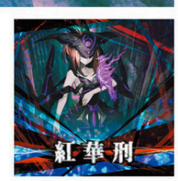
MDA-01【シリウス／ブレイドブラスト】

ORIGINAL MDA-01【シリウス】



シュープリス

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR huke
TRACK 紅華刑
ARTIST -45





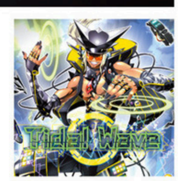
シュープリス／アポートル

ORIGINAL シュープリス



スザク

VERSION	CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR	TERU by mashcomix
TRACK	Tidal Wave
ARTIST	D-Cee





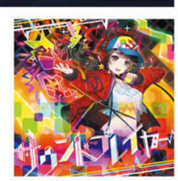
スザク／ビートウェイブ

ORIGINAL スザク



渋沢 ノノ

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR Mika Pikazo
TRACK サウンドプレイヤー
ARTIST tilt-six feat.バル





ノノ／Crystal of effort

ORIGINAL 渋沢 ノノ



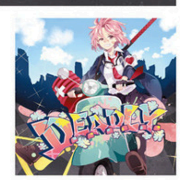
黄金井 竜子

VERSION CHUNITHM AIR

ILLUSTRATOR hatsuko

TRACK D.E.A.D.L.Y.

ARTIST さつき が てんこもり feat.YURiCa/花たん





黄金井 竜子／正義の鉄槌

ORIGINAL　黄金井 竜子



少年A

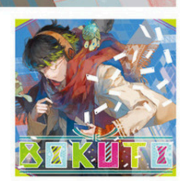
VERSION	CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR	ピノキオピー
TRACK	ウソラセラ
ARTIST	ピノキオピー





黒亀 北斗

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR むらいち
TRACK BOKUTO
ARTIST じーざすP feat.kradness





黒亀 北斗／玄武降臨

ORIGINAL 黒亀 北斗



リリアリス・コルチカム

VERSION CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR 劇団イヌカレー·泥犬
TRACK 玩具狂奏曲 -終焉-
ARTIST きくお





舞園 星斗

VERSION	CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR	しきみ
TRACK	RevolutionGame
ARTIST	れるりり feat.ろん





舞園 星斗／ゴシックメイド

ORIGINAL 舞園 星斗



愛野 ヒカリ／最愛の光

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR 山×2
TRACK 最愛テトラグラマトン
ARTIST 片霧烈火





マリアンヌ新城

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR 須田彩加
TRACK 札付きのワル ～マイケルのうた～
ARTIST ひーちゃんとあーちゃんとたーちゃん





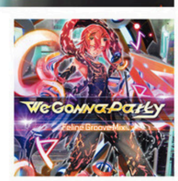
札付きのワル・マイケル斉藤

ORIGINAL　マリアンヌ新城



エクレール・エヴァンジール

VERSION	CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR	巌井崚
TRACK	We Gonna Party -Feline Groove Mix-
ARTIST	Morrigan feat.Lily





兎音 ココ／ゲシュタルト崩壊中



VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR refeia
TRACK ゲシュタルト！ テスト期間！！
ARTIST solfa feat.茶太



葉和 とれび

VERSION CHUNITHM AIR PLUS

ILLUSTRATOR 空中幼彩

TRACK おまかせ！！ トラブルメイ娘☆とれびちゃん

ARTIST かたほとり feat.桃箱





トラブルメイ娘☆とれびちゃん

ORIGINAL 葉和 とれび



美嶋 はるな／夢のカケラ

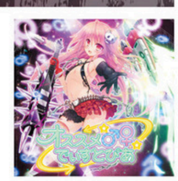
VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR 深崎暮人
TRACK 願い星
ARTIST 霜月はるか





八咫烏 鋼太郎

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR みさくらなんこつ
TRACK オススメ☆♂♀☆でぃすとぴあ
ARTIST ULTRA-PRISM





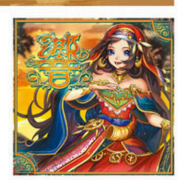
八咫烏 鋼太郎／v(°∀。)v

ORIGINAL 八咫烏 鋼太郎



セリドウェン・マグメール

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR 湯煎くるたに
TRACK 響
ARTIST 志方あきこ





聖音の巫女マグメール

ORIGINAL　セリドウェン・マグメール



ステラリウス・エオン・ブリルノーヴァ

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR タイキ
TRACK Warcry
ARTIST YATAGARASU





破音の王女ステラ

ORIGINAL　ステラリウス·エオン·ブリルノーヴァ



白川 虎之助

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR 小玉有起
TRACK 覚醒楽奏メタフィクション
ARTIST マチゲリータ





白川 虎之助／不協和音狂想曲

ORIGINAL 白川 虎之助



MDA-21【レグルス】

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR neco
TRACK Supersonic Generation
ARTIST Massive New Krew





MDA-21【レグルス／レーベシュテルン】

ORIGINAL　MDA-21【レグルス】



断絶の破壊神

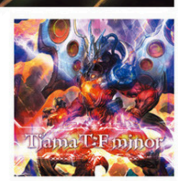
VERSION	CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR	ケースワベ
TRACK	Devastating Blaster
ARTIST	INNOCENT NOIZE

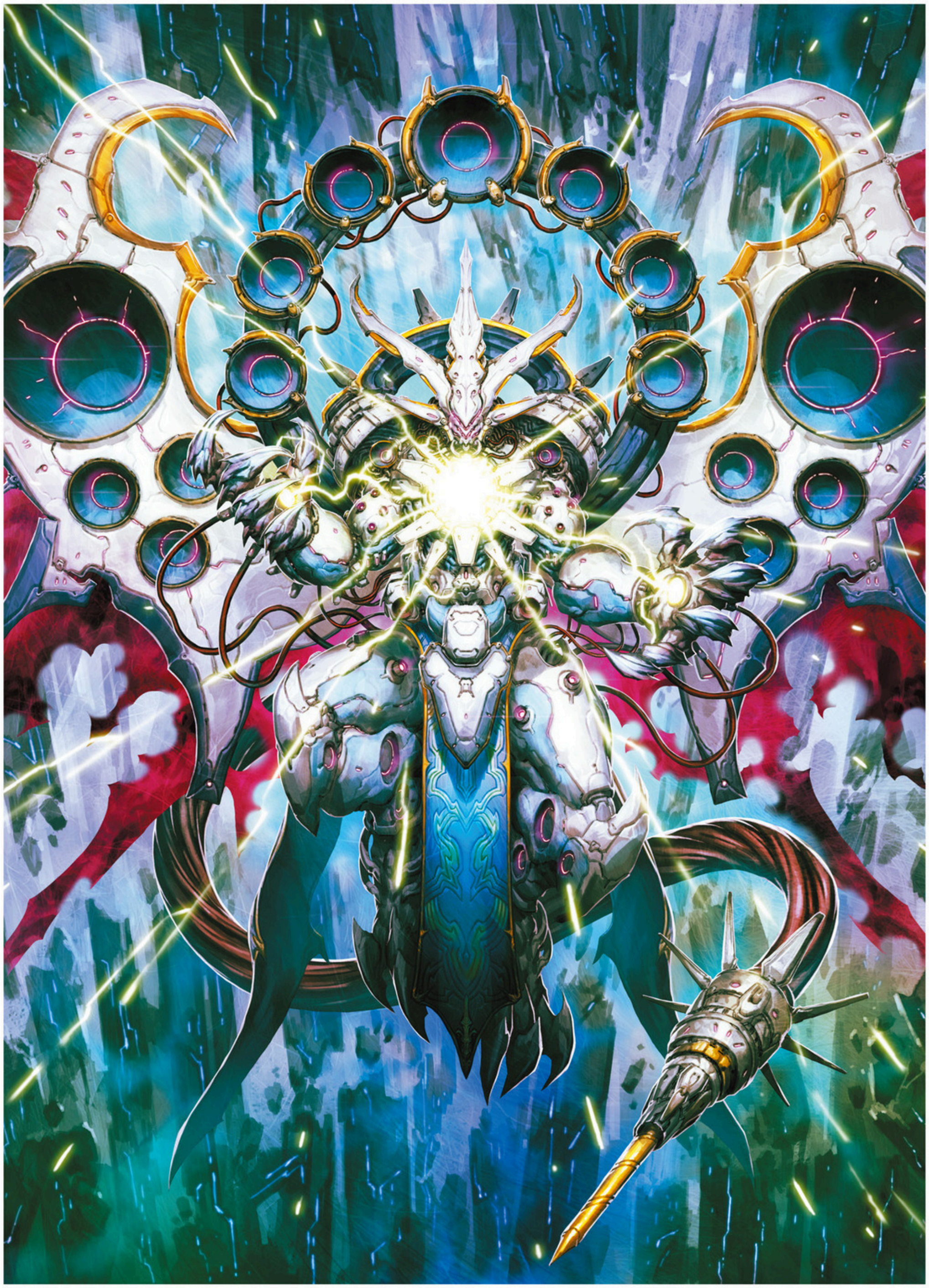




RG-XXX ティアマット

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR danciao
TRACK TiamaT:F minor
ARTIST Team Grimoire





ティアマット／ツァイトエンデ

ORIGINAL　RG-XXX ティアマット



オメガ・クィントゥス



VERSION CHUNITHM AIR PLUS

ILLUSTRATOR ケースワベ

TRACK 混沌を越えし我らが神聖なる調律主を讃えよ

ARTIST 穴山大輔


CHUNITHM STAR
チュウニズムスター
CHUNITHM STARPLUS
チュウニズム スタープラス



マゼラン・マゼラン

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR ちゃもーい
TRACK 光線チューニング
ARTIST ナユタン星人





純白の歌闘士 ユーリス

VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	雅(まさ)
TRACK	哀しみ集め
ARTIST	幽閉サテライト





観音寺 にころ

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR 掃除朋具
TRACK キラメケ→Shoot it Now!
ARTIST t+pazolite feat.ななひら





トリスメギストス

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR 竹安佐和記
TRACK トリスメギストス
ARTIST bermei.inazawa





トリスメギストス／天獄

ORIGINAL トリスメギストス



戯曲のフォルネウス

VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	穂嶋
TRACK	PinqPiq
ARTIST	owl*tree feat.awao*tree





清瀧 藍

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR ナナカワ
TRACK 立川浄穢捕物帳
ARTIST 青島探偵事務所器楽捜査部B担





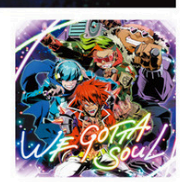
清瀧 藍／ケガレバライ

ORIGINAL 清瀧 藍



ソウル・ブラザーズ

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR TERU by mashcomix
TRACK WE GOTTA SOUL
ARTIST 魂音泉





牧野 もこ

VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	夢ノ内
TRACK	眠れぬ夜君を想フ
ARTIST	baker





暁 凶香

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR MACCO
TRACK JIGOKU STATION CENTRAL GATE
ARTIST 鬱P feat.000





暁 凶香／最終地獄電車

ORIGINAL 暁 凶香



津久井 シズノ

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR 魔太郎
TRACK Kattobi KEIKYU Rider
ARTIST Sampling Masters MEGA





スカイフェザー

VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	ポコ
TRACK	Glorious Crown (tpz over-Over-OVERCUTE REMIX)
ARTIST	t+pazolite





スカイフェザープラス

ORIGINAL スカイフェザー



MIR-202【アルテミス・レナ】

VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	せんむ
TRACK	Wake up Dreamer
ARTIST	Junk





MIR-202【アルテミス・レナ／イクシード】

ORIGINAL　MIR-202【アルテミス・レナ】



オールドブルー

VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	雅(まさ)
TRACK	Twice up Scenery
ARTIST	q/stol





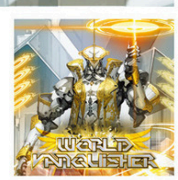
融合体フィクセイト・オールドブルー

ORIGINAL オールドブルー



リヒトシュッツェ

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR タカヤマトシアキ
TRACK World Vanquisher
ARTIST void (Mournfinale)





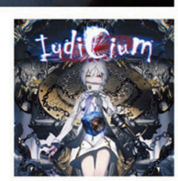
リヒトシュッツェ／断罪せし御使い

ORIGINAL　リヒトシュッツェ



MTA-XXX【パンドラネメシス】

VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	おぐち
TRACK	ludicium
ARTIST	Powerless feat.kakichoco





MTA-XXX【パンドラネメシス／トランジェント】

ORIGINAL MTA-XXX【パンドラネメシス】



アシェル&シメオン

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR MAYA
TRACK Xevel
ARTIST Tatsh





アシェル&シメオン／裂かれし者達

ORIGINAL　アシェル&シメオン



アシェル&シメオン／交錯する刃

ORIGINAL アシェル&シメオン



アシェル&シメオン／新世界の礎

ORIGINAL　アシェル&シメオン



ショコラ

VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	kise
TRACK	La Baguette Magique
ARTIST	OSTER project feat.ジェム





テルミット・ヴィエルジュ

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR 白皙
TRACK EXECUTOR
ARTIST doriko feat.VALSHE





テルミット・ヴィエルジュ／白薔薇の咎人

ORIGINAL テルミット・ヴィエルジュ



中曽根 秀光

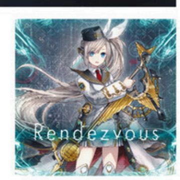


VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	金村 連
TRACK	bubble attack
ARTIST	HALFBY



HAR-ヒロイン09【ネレイダム】

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR iXima
TRACK Rendezvous
ARTIST Crusher-P





ネレイダム／メンタルアップデート

ORIGINAL HAR-ヒロイン09【ネレイダム】



間宮 真琴



VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	ふゆの春秋
TRACK	時の冒険者
ARTIST	40mP feat.シャノ



間宮 真琴／刻を越えて

ORIGINAL 間宮 真琴



ティフォン

VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	巌井崚
TRACK	BlazinG AIR
ARTIST	kanone





ティフォン／アトモスフォール

ORIGINAL ティフォン



第八皇女エルルーン

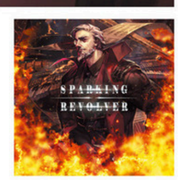
VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR ザザ
TRACK The Darkness of Valhalla
ARTIST うたたP





暴虐のギーゼグール

VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR 創-taro
TRACK Sparking Revolver
ARTIST xi





G.O.D／魔縁

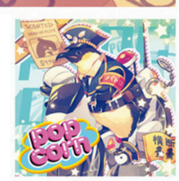
VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	GODTAIL
TRACK	Gate of Doom
ARTIST	Masahiro "Godspeed" Aoki





ペンデラ

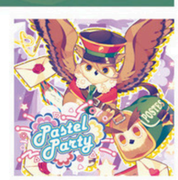
VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR 夢ノ内
TRACK popcorn
ARTIST happy machine





ミミ

VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	夢ノ内
TRACK	Pastel Party
ARTIST	Tomggg





シロタ

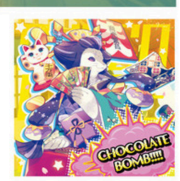
VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	夢ノ内
TRACK	はちみつアドベンチャー
ARTIST	Yunomi feat.nicamoq





ゴマネ

VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	夢ノ内
TRACK	CHOCOLATE BOMB!!!!
ARTIST	YUC'e





パンタパンタ

VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR 夢ノ内
TRACK Twilight
ARTIST Pa's Lam System





美嶋 はるな／淡い約束

VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	深崎暮人
TRACK	Sentimental Snow
ARTIST	霜月はるか





兎音 ココ／夏だ！ 海だ！ 夏期講習だ！



VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR refeia
TRACK サンシャインサマー☆夏期講習
ARTIST solfa feat.茶太



愛野 ヒカリ／サンシャインサマー

VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	tonito
TRACK	NYAN-NYA, More! ラブシャイン、Chu♥
ARTIST	片霧烈火オンザみんマンション





MIR-203【セレネ・シェリル】

VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	Nidy-2D-
TRACK	Dual Fractal
ARTIST	M2U



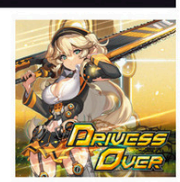


MIR-203【セレネ・シェリル／フォーチュネイト】

ORIGINAL MIR-203【セレネ・シェリル】



MIR-201【ヘカティ・ベアトリクス】



VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR リーホッチ
TRACK Drivessover
ARTIST Taishi



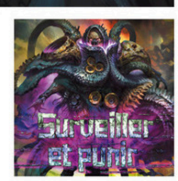
MIR-201【ヘカティ・ベアトリクス／オーラディバイド】

ORIGINAL MIR-201【ヘカティ・ベアトリクス】



エリスネメシス

VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR バシウス
TRACK Surveiller et punir
ARTIST cybermiso





闘争の女帝 エリス

ORIGINAL エリスネメシス



ワイズマン

VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	コダマ
TRACK	macrocosmos
ARTIST	LeaF





ワイズマン／プロヴィデンス

ORIGINAL ワイズマン



グランレイス

VERSION CHUNITHM STAR PLUS

ILLUSTRATOR ケースワベ

TRACK 業 -善なる神とこの世の悪について-

ARTIST 光吉猛修 VS 穴山大輔





CHUNITHM
AMAZON
TM
チュウニズムアマゾン
CHUNITHM
AMAZON
PLUS
TM
チュウニズム アマゾンプラス



高橋 早苗

VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	U35
TRACK	朝焼けプラットホーム
ARTIST	40mP feat.シャノ





高橋 早苗／初恋の人

ORIGINAL 高橋 早苗



橘 伸吾

VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	さいね
TRACK	PAST
ARTIST	164 feat.ウォルピスカーター





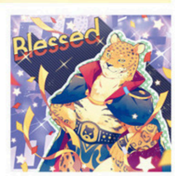
橘 伸吾／明日への希望

ORIGINAL 橘 伸吾



ダオ・トッテナ

VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	夢ノ内
TRACK	Blessed
ARTIST	Palme





アーリア・ネージュ

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR さいね
TRACK FRIDAY FRIDAY
ARTIST emon(Tes.) feat.松平なな





アーリア・ネージュ／Brilliant for you

ORIGINAL　アーリア・ネージュ



新井 桃子

VERSION CHUNITHM AMAZON

ILLUSTRATOR 赤城あさひと

TRACK 足立オウフwwww

ARTIST 笑う角を曲がる





ネルネ&ツムネ

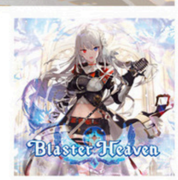
VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR 夢ノ内
TRACK Seagull
ARTIST Snail's House





ナージャ・ベルリオーズ

VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	ゆきさめ
TRACK	Blaster Heaven
ARTIST	カヒーナムジカ





後藤田 杏

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR U10
TRACK ハートアタック
ARTIST Omoi feat.+α/あるふぁきゅん。





シラタキ

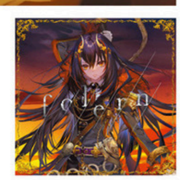
VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	夢ノ内
TRACK	Summer is over
ARTIST	TORIENA





シルヴィアス

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR 月岡 月穂
TRACK folern
ARTIST ぬゆり





ルミエラ・ヴィス・アニマート／セイクリッドフォトン

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR 萩谷薫
TRACK 2DVenture
ARTIST dawn-system





八咫烏 鋼太郎／慰めの天使

VERSION CHUNITHM AMAZON

ILLUSTRATOR みさくらなんこつ

TRACK ぜったい！ 昇天★鎮魂歌♂

ARTIST NirNo





MDA-21【レグルス／フォースリベレイター】



VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	neco
TRACK	StufeStern
ARTIST	Feryquitous



ニニカ・クロッシュ／無意識との対話

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR tica85 bookstores
TRACK 夕焼けのRed Parade
ARTIST technoplanet





アストライア／女神の微笑み

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR 明菜
TRACK スピカの天秤
ARTIST Acotto





新田 ちえ

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR ダンミル
TRACK 涙色メモリア
ARTIST キノシタ feat.YURiCa/花たん





新田 ちえ／どこか遠くへ

ORIGINAL 新田 ちえ



マリーメイア・クレスケンス

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR ni02
TRACK Magic
ARTIST niki feat.noire





ハイパーネットゲーマーアルテラ



VERSION CHUNITHM AMAZON

ILLUSTRATOR Saty.

TRACK 男装女形表裏一体発狂小娘の詐称疑惑と苦悩と情熱。

ARTIST SLAVE.V-V-R feat.Fantastic Youth



魔法使いアルテラ

ORIGINAL　ハイパーネットゲーマーアルテラ



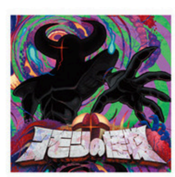
大賢者アルテラ

ORIGINAL ハイパーネットゲーマーアルテラ



モガラ様

VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	ガしガし
TRACK	コモリの怪物
ARTIST	盛るP feat.鈴森あおい





三田 ナナコ

VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	作之介
TRACK	中学2年生のアンドロイド
ARTIST	カルロス袴田(サイゼP) feat.あやぽんず*





XES-72【ディアナ・プリメーラ】

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR 巌井崚
TRACK Life
ARTIST Relect





XES-72【ディアナ・プリメーラ／ルミナスウイング】

ORIGINAL XES-72【ディアナ・プリメーラ】



XGN-72【ルナ・ノーヴァ】

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR コダマ
TRACK Innocent Truth
ARTIST Endorfin.





XGN-72【ルナ・ノーヴァ／ブレイズパルサー】

ORIGINAL　XGN-72【ルナ・ノーヴァ】



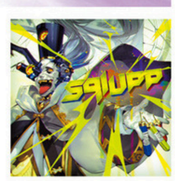
ソルナ

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR わし元
TRACK Solstånd
ARTIST Rigel Theatre feat.ミーウェル





Dr.ユバル・ホルミスダス



VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	雅(まさ)
TRACK	Sqlupp
ARTIST	owl*tree feat.yaki*tree



憎悪の戦神 アレウス

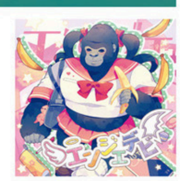
VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR danciao
TRACK Climax
ARTIST USAO





リラ

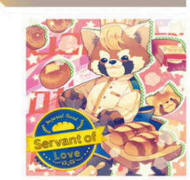
VERSION	CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR	夢ノ内
TRACK	エンジェデビ
ARTIST	中路もとめ feat.砂糖子





コニー

VERSION	CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR	夢ノ内
TRACK	Servant of Love
ARTIST	PandaBoY





鬼蝮 アイリ

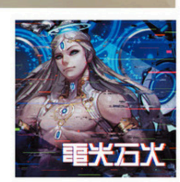
VERSION	CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR	空中幼彩
TRACK	アイリちゃんは暗黒魔導士!
ARTIST	MOSAIC.WAV





哲学主 ジェフティ

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR タカヤマトシアキ
TRACK 電光石火
ARTIST HiTECH NINJA





Dr.メト・バサナテル

VERSION	CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR	巖井崚
TRACK	strelitzia
ARTIST	zts





美嶋 はるな／放課後の天使

VERSION	CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR	深崎暮人
TRACK	恋のチャイム
ARTIST	霜月はるか





兎音 ココ／受験相談室

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR refeia
TRACK 逃げろ！サテライトキャンパス！！
ARTIST solfa feat.茶太





愛野 ヒカリ／最強の花嫁

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR tonito
TRACK THE BRASS OF GOODSPEED!!
ARTIST 片霧烈火





裁定者 セラフィータ

VERSION	CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR	TEDDY
TRACK	Vibrant Verve
ARTIST	siqlo





セラフィータ／ディバインアンセム

ORIGINAL 裁定者 セラフィータ



Dr.テオ・メルキオル

VERSION	CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR	repi
TRACK	暗晦にハイライト
ARTIST	igel





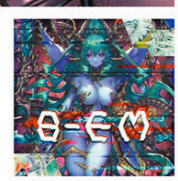
テオ・メルキオル／エンジェライズ

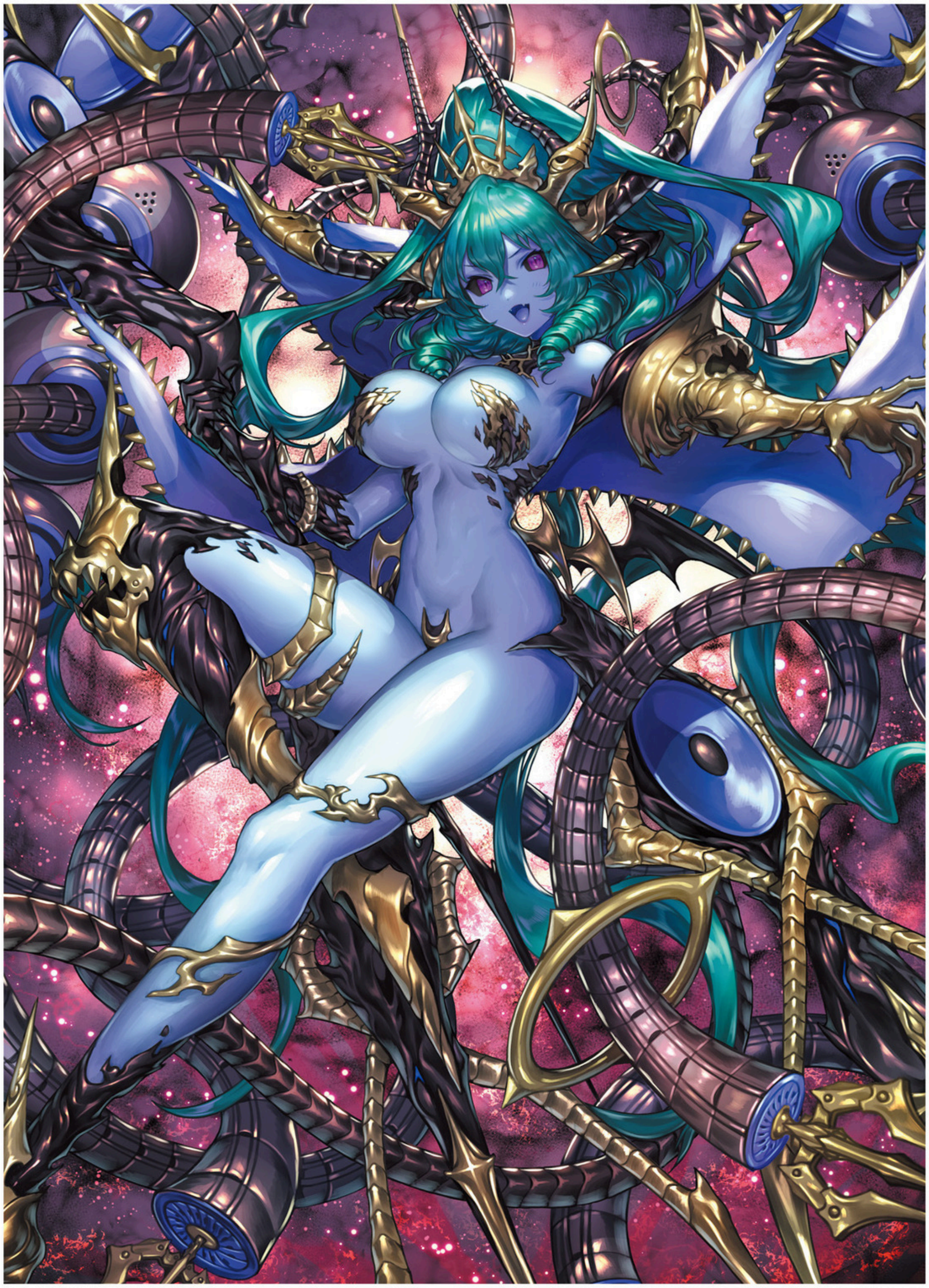
ORIGINAL　Dr.テオ・メルキオル



ヴェルゼビュートネメシス

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR 煎茶
TRACK 8-EM
ARTIST Sampling Masters AYA





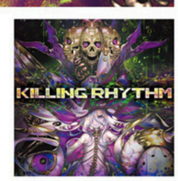
欺瞞の使徒 ヴェルゼビュート

ORIGINAL ヴェルゼビュートネメシス



テスタメントネメシス

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR 煎茶
TRACK Killing Rhythm
ARTIST DJ Myosuke





終焉の奏者 テスタメント

ORIGINAL テスタメントネメシス



京極院 桜花

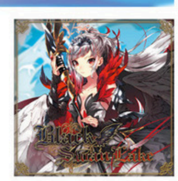
VERSION	CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR	萠すず
TRACK	ユメキキョウ
ARTIST	RD-Sounds feat.中恵光城





クーデルカ・プルミエール

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR 桑島 黎音（くわしま れいん）
TRACK Black Swan Lake
ARTIST 葉月ゆら





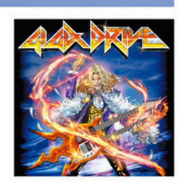
黒鳥の騎士 クーデルカ

ORIGINAL クーデルカ·ブルミエール



ジョニー・サイアスティン

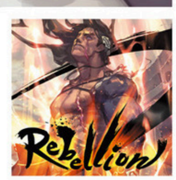
VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR 姉崎ダイナミック
TRACK GIGA DRIVE
ARTIST 黒沢ダイスケ

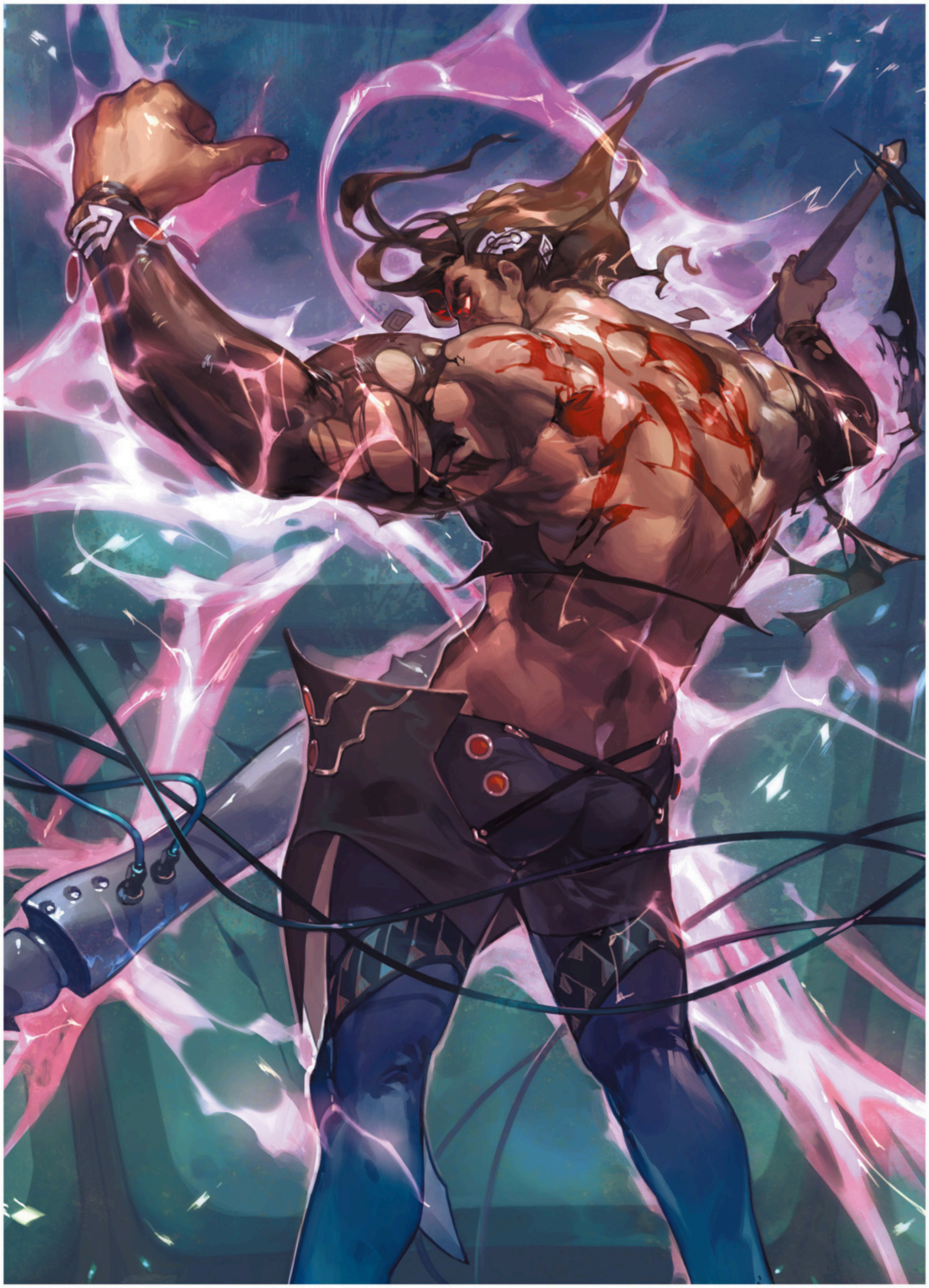




不動 絶音

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR 創-taro
TRACK Rebellion
ARTIST Kai





不動 絶音／漢の咆哮

ORIGINAL 不動 絶音


イロドリミドリ!!
IRODORIMIDORI 2nd season



明坂 芹菜

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK ハート・ビート
ARTIST 明坂 芹菜(CV:新田 恵海)





明坂 芹菜／学園MVP編

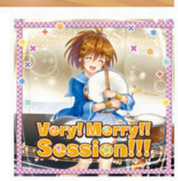
VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK SPICY SWINGY STYLE
ARTIST 明坂 芹菜(CV:新田 恵海)





明坂 芹菜／試練の三送会編

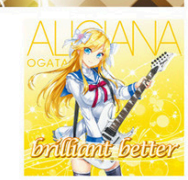
VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK Very! Merry!! Session!!!
ARTIST 明坂 芹菜(CV:新田 恵海)





御形 アリシアナ

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	brilliant better
ARTIST	御形 アリシアナ(CV:福原 綾香)





御形 アリシアナ／学園MVP編



VERSION	CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	Bang Babang Bang!!!
ARTIST	御形 アリシアナ(CV:福原 綾香)



御形 アリシアナ／試練の三送会編



VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK プリズム
ARTIST 御形 アリシアナ(CV:福原 綾香)



天王洲 なずな

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK フォルテシモBELL
ARTIST 天王洲 なずな(CV:山本 彩乃)





天王洲 なずな／学園MVP編

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK Tic Tac DREAMIN'
ARTIST 天王洲 なずな(CV:山本 彩乃)





天王洲 なずな／試練の三送会編

VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK ポルカドット
ARTIST 天王洲 なずな(CV:山本 彩乃)





小仏 凪

VERSION CHUNITHM

ILLUSTRATOR Hisasi

TRACK 私の中の幻想的世界観及びその顕現を想起させたある現実での出来事に関する一考察

ARTIST 小仏 凪(CV:佐倉 薫)





小仏 凪／学園MVP編



VERSION	CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	TRUST
ARTIST	小仏 凪(CV:佐倉 薫)



小仏 凪／試練の三送会編

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK イロトリドリのメロディ
ARTIST 小仏 凪(CV:佐倉 薫)





箱部 なる

VERSION	CHUNITHM
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	DETARAME ROCK&ROLL THEORY
ARTIST	箱部 なる(CV:M·A·O)





箱部 なる／学園MVP編

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK 猫祭り
ARTIST 箱部 なる(CV:M·A·O)





箱部 なる／試練の三送会編

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK -OutsideR:RequieM-
ARTIST 箱部 なる(CV:M･A･O)





月鈴 那知

VERSION	CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	猛進ソリストライフ！
ARTIST	月鈴 那知(CV:今村 彩夏)





月鈴 那知／試練の三送会編

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK 奏者はただ背中と提琴で語るのみ
ARTIST 月鈴 那知(CV:今村 彩夏)





月鈴 白奈

VERSION	CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	My Dearest Song
ARTIST	月鈴 白奈(CV:高野 麻里佳)

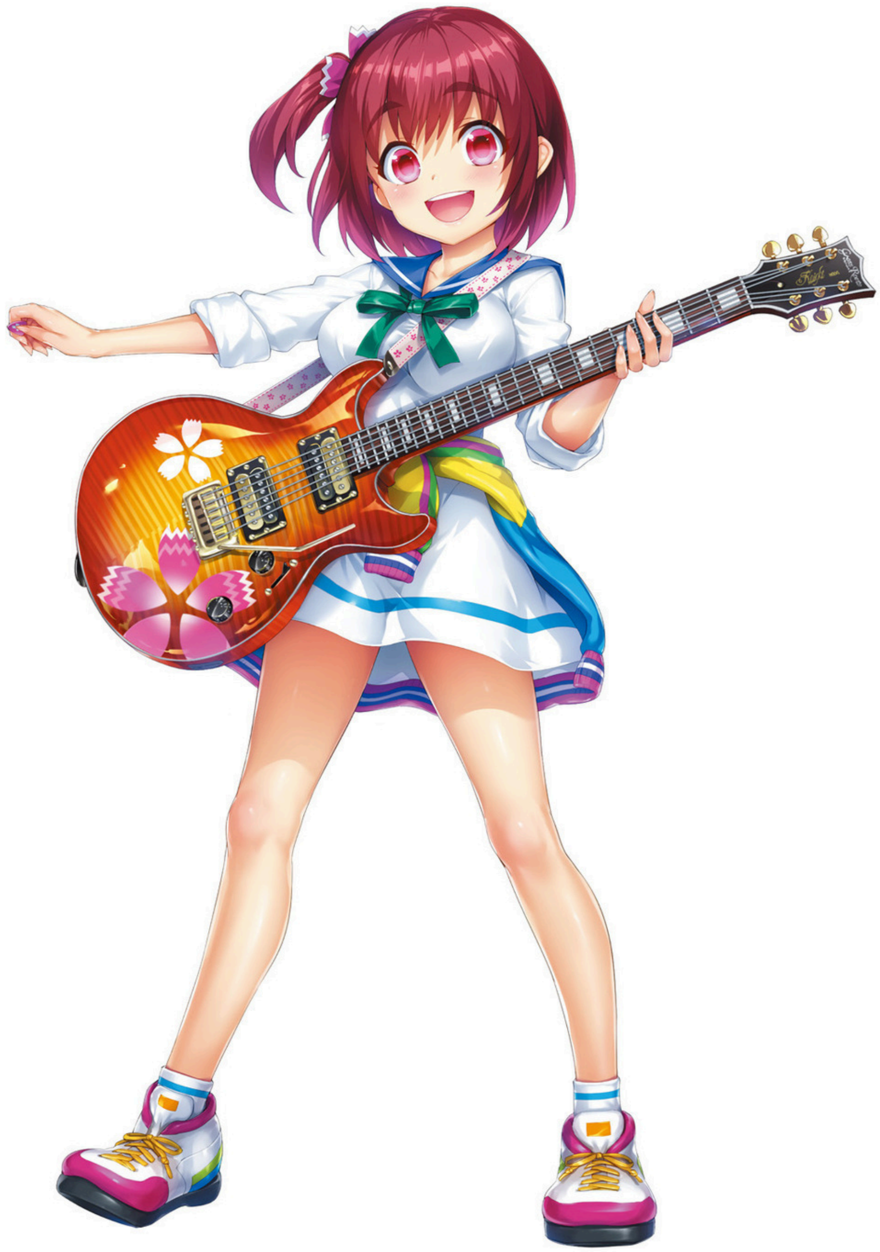




月鈴 白奈／試練の三送会編

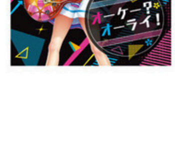
VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK クレッシェンド·ストーリー
ARTIST 月鈴 白奈(CV:高野 麻里佳)





五十嵐 撫子

VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	オーケー？　オーライ！
ARTIST	五十嵐 撫子（CV:花井 美春）





萩原 七々瀬

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK サヨナラフリーウェイ
ARTIST 萩原 七々瀬(CV:東城 日沙子)







明坂 芹菜&小仏 凪／波瀾の新入生編

VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	ライトスピード･デイズ
ARTIST	明坂 芹菜(CV:新田 恵海)&小仏 凪(CV:佐倉 薫)





御形 アリシアナ&天王洲 なずな／波瀾の新入生編

VERSION	CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	Fire me up
ARTIST	御形 アリシアナ(CV:福原 綾香)&天王洲 なずな(CV:山本 彩乃)



箱部 なる&月鈴 白奈／波濶の新入生編

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK Black'n White JAMMIN' CATS
ARTIST 箱部 なる(CV:M·A·O)&月鈴 白奈(CV:高野 麻里佳)





五十嵐 撫子&萩原 七々瀬／Agitation！

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK Agitation！
ARTIST 舞ヶ原高校軽音部







ライブ前！

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK Change Our MIRAI !
ARTIST イロドリミドリ





オンステージ！！

VERSION CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK 無敵We are one!!
ARTIST イロドリミドリ





Next Stage!!!

VERSION	CHUNITHM AIR
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	ドキドキDREAM!!!
ARTIST	イロドリミドリ





Still

VERSION	CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	Still
ARTIST	イロドリミドリ



Session High⤴



VERSION	CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	Session High⤴
ARTIST	イロドリミドリ



卒業公演



VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	管弦楽組曲 第3番 二長調「第2曲(G線上のアリア)」 BWV.1068-2
ARTIST	月鈴 那知(ヴァイオリン) 伴奏:イロドリミドリ





Change Our MIRAI ! (Our 7 Lights)

VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK Change Our MIRAI ! (Our 7 Lights)
ARTIST イロドリミドリ





Shout Our Evidence!

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK Shout Our Evidence!
ARTIST イロドリミドリ





東方Project
Help me, あーりん！

VERSION	CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	Help me, あーりん！
ARTIST	イロドリミドリ





東方Project
なるとなぎのパーフェクトロックンロール教室

VERSION	CHUNITHM PLUS
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	なるとなぎのパーフェクトロックンロール教室
ARTIST	イロドリミドリ



東方Project　あねぺったん

VERSION	CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	あねぺったん
ARTIST	月鈴姉妹(イロドリミドリ)





東方Project　ウソテイ

VERSION	CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR	Hisasi
TRACK	イロドリミドリ杯花映塚全一決定戦公式テーマソング『ウソテイ』
ARTIST	イロドリミドリ







御形 アリシアナ／GO！GO！ラブリズム♥

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK GO！GO！ラブリズム♥ ～あーりん書類審査通過記念Ver.～
ARTIST 御形アリシアナオンザイロドリマンション(イロドリミドリ)





月鈴 白奈&月鈴 那知／夢と夢

VERSION CHUNITHM STAR
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK 夢と夢～あの日のメロディ～
ARTIST 月鈴姉妹(イロドリミドリ)



月鈴 白奈&月鈴 那知／夜のひととき



VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK Ever green Never end
ARTIST 月鈴 白奈(CV:高野 麻里佳)



VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR Hisasi
TRACK 一世嬉遊曲-ディヴェルティメント-
ARTIST 月鈴 那知(CV:今村 彩夏)

イロドリミドリ メインビジュアル



ILLUSTRATOR Hisasi

イロドリミドリ／Still Going On!!!!!!!



ILLUSTRATOR Hisasi

イロドリミドリ／打ち上げフィーバー！



ILLUSTRATOR 小梅けいと

月鈴 那知／留年協奏曲



ILLUSTRATOR もねてぃ

箱部 なる＆小仏 凪／ある休日の小仏家



ILLUSTRATOR 高柳カツヤ

明坂 芹菜＆御形 アリシアナ／代々木デート



ILLUSTRATOR 深井涼介

天王洲 なずな&月鈴 白奈／温泉テーマパーク



ILLUSTRATOR 森倉円

月鈴 白奈／暗黒DTMer



ILLUSTRATOR ぴょん吉

箱部 なる／ベース侍



ILLUSTRATOR 翠燕

天王洲 なずな／癒し茶屋



ILLUSTRATOR 水瀬修

明坂 芹菜／カレー喫茶



ILLUSTRATOR momi

小仏 凪／勝負師



ILLUSTRATOR 一真

御形 アリシアナ／悲しき狼



ILLUSTRATOR 樹人

月鈴 那知／旅立ち



ILLUSTRATOR えれっと





TRACK 光線チューニング
～なずな妄想海フェスイメージトレーニングVer.～

ARTIST ナズナン星人 with せりな・あーりん(イロドリミドリ)





TRACK 燃えてもエンジョイ！ 宛城、炎上！！

ARTIST 箱部孟徳 feat.小仏氏（イロドリミドリ）



TRACK ここで一席！ Oshama Scramble!
ARTIST なずな師匠&小仏亭ちゃんなぎ(イロドリミドリ)

TRACK The wheel to the Night ～インド人が夢に!?～
ARTIST Sampling Masters なる&せりな(イロドリミドリ)





TRACK なるがちゃんなぎにいよいよえれー目にあわされる話
ARTIST イロドリミドリ

ムテキねこ




その他のキャラクター
OTHER CHARACTERS



サツキ／光と闇を紡ぎし者

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR U10



NEO／リジェネイト

VERSION CHUNITHM AIR PLUS

ILLUSTRATOR so-bin



ディース／砂海の舞姫

VERSION CHUNITHM AIR PLUS

ILLUSTRATOR 真嶋杏次



アストライア／ゾディアック

VERSION CHUNITHM STAR PLUS

ILLUSTRATOR 明菜



ソラマチ・メメ／夢の大地へ

VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR バチ子



観音寺 にこる／ポートレイトマフィア

VERSION CHUNITHM STAR PLUS

ILLUSTRATOR 掃除朋具



渋沢 ノノ／BIG BANG!!

VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR Mika Pikazo



津久井 シズノ／弘明寺温泉物語

VERSION CHUNITHM AMAZON

ILLUSTRATOR 魔太郎



HAR-ヒロイン09【ネレイダム／聖夜の女神】

VERSION CHUNITHM AMAZON

ILLUSTRATOR iXima



兎音 ココ／満点ドリーム

VERSION CHUNITHM AMAZON

ILLUSTRATOR refeia



葉和 とれび／テンタクラースイーツ

VERSION CHUNITHM AMAZON

ILLUSTRATOR 空中幼彩



舞園 星斗&荒場 流子／雛飾りの二人

VERSION CHUNITHM AMAZON
ILLUSTRATOR しきみ



ソラマチ・メメ／駆け抜ける桜吹雪

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS

ILLUSTRATOR バチ子



牧野 もこ／ファザーファーム

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS

ILLUSTRATOR 夢ノ内



MIR-203【セレネ･シェリル／ブライドフォーム】

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS

ILLUSTRATOR Nidy-2D-



愛野 ヒカリ／シャイニーフラワー

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS

ILLUSTRATOR tonito



暁 凶香／ひと時の休息を

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS

ILLUSTRATOR MACCO



鬼蝮 ユリア／オールスター運動会

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS

ILLUSTRATOR 空中幼彩



ショコラ／チョコレートハロウィン

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS

ILLUSTRATOR kise



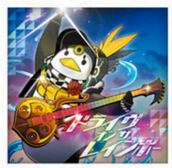
チュウニペンギン

VERSION CHUNITHM
ILLUSTRATOR SEGA



チュウニペンギン／サウンドパレード！！

VERSION CHUNITHM AIR PLUS
ILLUSTRATOR SEGA
TRACK ドライヴ・オン・ザ・レインボー
ARTIST 並木晃一





チュウニペンギン／メシア

VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR SEGA



ショウニペンギン

VERSION CHUNITHM STAR PLUS
ILLUSTRATOR SEGA

チュウニペンギン／ラブリーハート

VERSION CHUNITHM AMAZON PLUS
ILLUSTRATOR SEGA





光吉 猛修／友

VERSION CHUNITHM AIR PLUS

ILLUSTRATOR 加藤さやか



光吉 猛修／美

VERSION CHUNITHM AIR PLUS

ILLUSTRATOR 加藤さやか



光吉 猛修／愛

VERSION CHUNITHM AIR PLUS

ILLUSTRATOR 加藤さやか



光吉 猛修／東方Project:森近 霖之助

VERSION CHUNITHM AIR PLUS

ILLUSTRATOR 加藤さやか



MDA-01【シリウス／フォースルーラー】

VERSION ─
ILLUSTRATOR コダマ


エクストラ
EXTRA

ポスタービジュアル



■ CHUNITHM



■ CHUNITHM PLUS



■ CHUNITHM AIR



■ CHUNITHM AIR PLUS



■ CHUNITHM STAR



■ CHUNITHM STAR PLUS



■ CHUNITHM AMAZON



■ CHUNITHM AMAZON PLUS

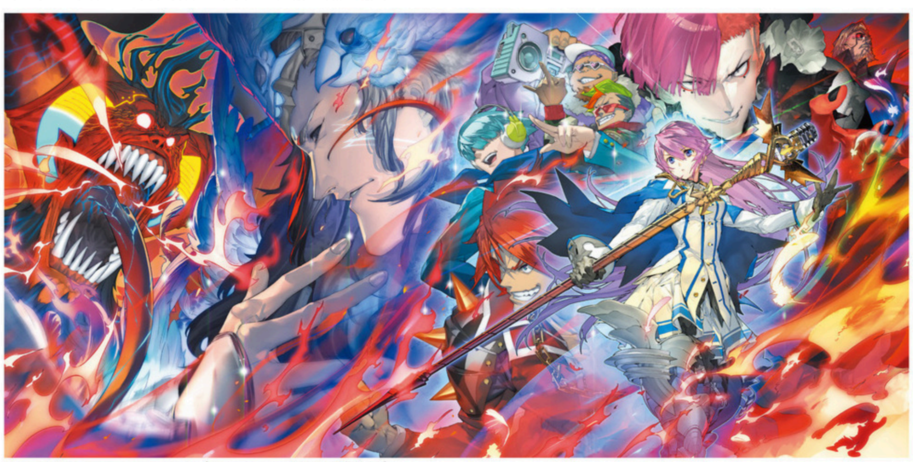
サウンドトラックCDジャケット用イラスト



■ Genesis Of Destiny（ILLUSTRATOR：GODTAIL）



■ Genesis Of Destiny Rebellion（ILLUSTRATOR：タイキ）



■ Genesis Of Destiny R2（ILLUSTRATOR：雅(まさ)）



■GUMIN WORKS（ILLUSTRATOR：空中幼彩）









■GUMIN☠DAYS（ILLUSTRATOR：空中幼彩）



■GUMIN☠NATION（ILLUSTRATOR：空中幼彩）

■GUMIN☠LIFE（ILLUSTRATOR：空中幼彩）





■World Of Metaverse（ILLUSTRATOR：巌井峻）



■Observe the Metaverse（ILLUSTRATOR：TERU by mashcomix）



■Liberate the Metaverse（ILLUSTRATOR：コダマ）



■SEELISCH TACT（ILLUSTRATOR：真嶋杏次）



■ようこそ！ ハッピーアニマリア（ILLUSTRATOR：夢ノ内）



■ようこそ！ ハッピーアニマリア2（ILLUSTRATOR：夢ノ内）



■ウタカタリレイション（ILLUSTRATOR：しきみ）



■アテインリレイション(ILLUSTRATOR：望月けい)



■たまゆらリレイション(ILLUSTRATOR：ふゆの春秋)



■タソガレリレイション(ILLUSTRATOR：月岡 月穂)

マップ用キャラクターアイコン



■ノーマル



■MIR-202【アルテミス・レナ】



■スザク



■G.O.D



■リリアリス・コルチカム



■トリスメギストス



■明坂 芹菜



■御形 アリシアナ



■天王洲 なずな



■小仏 凪



■箱部 なる



■月鈴 那知



■月鈴 白奈

ILLUSTRATOR：まみむ、羊箱、まりオイル

時代を切り裂く新感覚音ゲー
その深淵に迫る識者たちの語らい
～『CHUNITHM』開発スタッフインタビュー～

稼働5年目に突入し、さらに加速していく『CHUNITHM』。本作が稼働にいたるまでの経緯や、楽曲とキャラクター制作に関するエピソードを、開発・運営のカギを握る3名にうかがった。

小早川 賢氏（文中：コハD）
セガの音楽ゲーム全体を統括。『CHUNITHM』では企画立ち上げの中心となって開発に携わった後、統合ディレクターを担当。ユーザーには"コハD"の愛称でおなじみ。

佐藤 啓太氏（文中：佐藤）
『CHUNITHM』のアートディレクター。ユーザーインターフェースやステージ背景といったデザインの取りまとめのほか、キャラクターのデザイン、ストーリーのディレクションも行う。

齊藤 彰宏氏（文中：齊藤）
オリジナル楽曲のラインアップ構成や作家への打診など、『CHUNITHM』の音楽プロデュースを担当。"齊藤キャベツ"名義で、イロドリミドリの企画、ディレクションも手掛ける。

構想から2年で稼働開始 少数精鋭による 超短期間での開発

――稼働5年目に突入した『CHUNITHM』ですが、立ち上げ当時を振り返ると、どのようなスタートだったのでしょうか。

コハD：『CHUNITHM』というタイトルは、『maimai』（編注：セガのアーケード向け音楽ゲーム第1弾）に続く音楽ゲームとして私が企画書作成から携わったタイトルです。『maimai』ではセガ初の音楽ゲームということで、いろいろと苦労しながら制作をしていたのですが、市場の意見を聞きながら試行錯誤をしていくうちに、徐々にユーザーが喜ぶポイントがわかるようになってきたこともあって、『maimai』が2年目のバージョンアップで軌道に乗り始めた頃、運営ノウハウを生かした2作目の音ゲーを作ってはどうかという話になり開発がスタートしました。

佐藤：今年は『CHUNITHM』が稼働してから5年目となるのですが、制作開始の時期を考えると、小早川さん的には7年目くらいの感覚ですよね。

コハD：確かに（笑）。『maimai』を作るだけでも大変で、そこから試行錯誤しながら運営をして、落ち着く間もなく『CHUNITHM』を作り始めたので、フルマラソンを走り切った後に、またすぐダッシュを始めるような運営をしてきた7年でしたね（笑）。今考えても相当に無茶でしたが、当時は作り切ることだけ考えていました。当時、休みの時も企画のことを考えていて、『CHUNITHM』の草案も荒川沿いを自転車で走りながら考えていましたね。

齊藤：それは初耳ですね（笑）。当時、僕は別の部署でアトラクションを作る仕事をしていたのですが、たまたまその草案を見せてもらい、「これはおもしろそうだ！」と思ったのを覚えています。

コハD：そんな時期あったね。そもそも齊藤は最初から音ゲーチームにいたメンバーではなく、お台場のジョイポリスというセガが運営するアトラクション施設で『ハーフパイプ トーキョー』というアトラクションの映像と音楽の制作を担当していました。その曲と映像が本当に音ゲーにピッタリというか、明らかに音ゲー用の曲と映像でしかなくて、「アトラクションを作る部署になぜか音ゲーの曲と映像を作るやつがいるぞ！」という社内の噂を聞きつけて、私が興味をもって声をかけにいったのがきっかけで出会いました。部署が違っていたにも関わらず、『maimai』では映像や音楽を部門を越えて手伝ってもらってたりしました。『CHUNITHM』の企画書の草案を見せたのはその頃だよね。企画書を見せたら、すごくやる気になってくれた。

齊藤：なりましたね。本当に楽しそうだなと思って。そこで見せてもらった企画書をきっかけに、アトラクションを作る部署から音ゲーチームに異動することになりました。

コハD：スケジュールが厳しかったので、当初はアトラクションの制作をしながら音楽発注をしてもらったりしてたね。超大変そうだった（笑）。

齊藤：僕は音楽発注や映像作家の打診と交渉なども担当していましたが、制作中は、仕事としてというよりは、単純に楽しいという思いが強かったですね。

コハD：うん。齊藤もそんなモチベーションで仕事をしてくれていましたし、他のメンバーも『maimai』の運営の頃から音ゲーを作りたい人間がなぜか集まってくることが多く、『CHUNITHM』の企画自体が、そんな連中のやりたいことや想いが凝縮された企画になっていたと思います。そういう意味では、企画の草案段階から不思議とやるべきこと、ゴールがしっかりと見えた企画だったように思えます。

――『CHUNITHM』の構想から稼働までは、2年くらいですよね？　とても短いような……。

佐藤：『maimai GreeN』の稼働開始が2013年7月で、『CHUNITHM』の稼働開始は2015年の7月ですから、2年ですよね。僕は2013年の冬からチームに合流したのですが、本当に開発期間は短かったと思います。

コハD：2014年の12月には、ロケテストを実施しました。開発開始から1年でロケテストって、とんでもない早さ

……改めてすごいな（笑）。普通はロケテストまで2年、リリースまで3年くらいかかるのに……。

齊藤：音楽制作もコンセプトを決めて、打診して交渉して納品してもらうまで、半年くらいしかなかったですよ。

佐藤：そうですね。プロトタイプの筐体ができてから、半年くらいで製品レベルまで持っていったはずです。とんでもないですね（笑）。



——振り返ると、ご自身でも驚くほどの早さ（笑）。稼働開始が2015年7月というのは、どのような経緯で決まったのでしょうか。

コハD：当時のプロデューサーが営業出身だったこともあって、ビジネス的に、「この時期に出せば必ずヒットするから出す」と言っていたからです。その時はあまり考えずにそうすべきだと思って作っちゃってましたね。やるしかないなと。

佐藤：いやーみんな、本当にがんばりましたよね。

コハD：しかも『CHUNITHM』って、稼働開始時に80曲以上が収録されていたんですよ。これは当時の音楽ゲームの中でも突出して多いです。それをあの期間で、よく作れたな……。

——当時、チームの人数はどのくらいだったのでしょう？

コハD：15人から20人くらいだったと思います。ゲーム開発として見るとかなり少数精鋭です。ムダなことをしている時間もなく、全員がゴールを目指していましたね。あまりにもハードな進行だったこともあって、当時の会議はまるで軍隊のようでした。全員、目的地に進むことしか考えていなかった（笑）。

佐藤：そもそも小早川さん、ディレクターなのにほぼすべての仕様を書いたり、何でもやってましたよね。

コハD：うん、何でもやってた。とはいえ、『maimai』の運営でユーザーが考えていることは肌身に染みていたし、チームメンバーが欲しいものは手にとるようにわかっていたので、ムダはなかったと思う。音ゲー作りに理解の深いメンバーが集まって、集中して一点を目指して進めたからこそ、最低限の人数かつ短期間で制作できたんだと思います。

——なるほど、新規タイトルではあるものの、開発はスムーズに進んだのですね。

コハD：もちろん、開発中にさまざまな試行錯誤はありました。最終的にはなくなりましたが、タッチパネルにデコボコを付けてみたり、あとはエアー操作のセンサーの仕様を途中で変えたりと、いろいろ試しています。センサーの感度など、音楽ゲームで必要なスピードやレスポンスに合わせて最適なものにする調整はなかなか大変でしたね。最終的にはセンサーの仕様も自分で考えて決めました。

佐藤：トライ＆エラーの速度がものすごく速かったですよね。

コハD：そうだね。半年くらいでトライ＆エラーを終えて、ほぼ完成形に仕上げました。プロトタイプができたときに、会社の大先輩達が口を揃えて「うん、これはいけるね」と言ってくれたのが印象的でした。プロトタイプでそんな断言することって珍しいんですけどね。ただ、僕らも謎の自信と手応えがあったので、本当はもう少し謙遜するところだと思うんですが、「なんか当たり前のこと言ってるなぁ」くらいの気持ちで当時は聞いていました（笑）。

佐藤：不思議な感覚でしたね。作っている自分達も、作りながらこのゲームは絶対におもしろいという手応えを感じながら作っていました。

対象を具体化した楽曲制作と音楽ゲームの間口を広げる工夫

——手掛けた作品に手応えを感じられるのは、とてもいいですね。では、本作の稼働にあたり、想定していたユーザー層を教えてください。

コハD：普通の企画の場合、ターゲットユーザーをひとつのペルソナとして想定することが多いんですよね。ですが、最近のユーザーは趣味嗜好が多様化していて、ひとくくりに考えるのは難しい。そこで『CHUNITHM』では“音楽ゲーム好き”という曖昧なグループでくくるのはやめて、“どんな人がどう楽しむか”という考えをベースにユーザーをクラスタで分解し、5つの趣味嗜好の異なるターゲットユーザーを想定しました。そこから、そのイメージを“レーベル”という概念に落とし込み、音楽とイラストの制作を行いました。

齊藤：音楽の好みは、すごく多様化していますからね。レーベルには“10代後半で○○系が好きな人”といったフワッとしたイメージではなく、“昔RPGをよく遊んでいた人”とか、“動画サービスで音楽を聴く人”とか、具体的なターゲットを設定しました。“たくさんのアイドルが登場するアニメが好きな人”などもですね。その上で、そういった人のことを思い浮かべながら、オリジナル楽曲の音楽ジャンルや、起用するコンポーザーさんを決めていったんです。さらに、その曲にあったイラストレーターさんを起用して世界観を作り、レーベルとしました。こういった音楽の作り方というのは、特に音ゲーでは初の試みだったんじゃないかなと思います。

佐藤：複数のユーザーを具体的に思い描きながら制作を進めることで、全方位に向けてアピールできるようなタイトルを目指していったんです。

——なるほど、そこまで対象を明確にしたんですね。ユーザーを幅広くというのは、楽曲以外の部分でも意識を？

佐藤：そもそものゲームコンセプトが“誰でも遊べる音楽ゲーム”でした。

コハD：そうだね。近年はイメージが変わってしまいましたが、2010年以前の音楽ゲームってすごく敷居が高いジャンルだったんですよ。ただ、音楽ゲームというゲーム自体はちょっとしたコツを理解して練習さえすれば、誰でも、必ず上達できるゲームジャンルなんです。ただ、そのコツを知る機会がないために、うまくなれないし楽しいと思えるところまでたどりつけない。直感的なデバイスにして操作自体を簡単にしたことに加

えて、そういったコツを早く、そして自然に習得できるような作りも意識しました。例えば、音楽ゲームのちょっとした常識として“ノーツのスピードを速くすると簡単になる”というのがあるのですが、これって一般の人からすると、スピードを上げるのは難度を上げる行為に見えると思うんです。

齊藤：スピードを上げることで、落ちてくるノーツどうしの間隔が広がるので、ノーツを認識、処理しやすくなるんですが……これがなかなか伝わらない。

コハD：そうなんだよね……。あと、タイミングというものをビジュアルで表現するのが難しい問題も解決してくれる。スピードを速くすると、タイミングを考えずに“手元に来た瞬間に押す”という操作に変わるから、結果的に簡単になるんだよね。

齊藤：瞬発力で楽しめるゲームになるんですよね。

コハD：うん。人間の肉体って同じ動作をくり返すと強化されるので、瞬発力で楽しんでいるうちに必ずある程度までうまくなる。筋トレと一緒。

齊藤：遊びやすくという意味では、音ゲーのオプション設定でハイスピード変更を入れた推奨設定を用意したのは、おそらく『CHUNITHM』が初ですよね？

コハD：今となっては常識になっちゃってるけど、あれは僕の発明だから、もっと褒めてほしい（笑）。オプションの推奨設定というアイデアに佐藤が、初心者は緑、中級者はオレンジと、難易度と合わせて推奨設定のカラーをつけてくれたのも秀逸だった。プレイヤーが上達して難易度を上げるのに合わせて、推奨設定の色を変えることで自然にハイスピード変更をするようになる。こういった、細かいところでの間口の広さや遊びやすさにはこだわりました。そんな努力の甲斐もあって、『CHUNITHM』はユーザーの定着率がとても高いんですよ。1回遊んで終わりではなく、また遊んでくれる方がすごく多いんです。

――『CHUNITHM』は、難しい曲のやり応えがある一方で、簡単な曲でも、楽しく、気持ちよくプレイできる印象があります。

コハD：音楽ゲームにおける低難易度帯のおもしろさは、業界で最も僕らが意識しているところですね。音楽には1曲の中に展開があって、その展開によって人の感情が揺さぶられる。曲の展開と人の感情の曲線に合うようにゲームの難易度やギミックをコントロールすれば、誰もが遊んだ瞬間に楽しいと感じられると僕らは考えています。簡単な曲を遊んだ時にこそ、おもしろさは問われますね。

――確かに遊んでいると、いいところでグッと盛り上がる譜面になっていると感じます。譜面のバリエーションも多彩ですよね。

コハD：開発当初は“このゲームでこの世の音ゲーを終わらせる”くらいの気持ちで作っていたこともあって、すべての音楽ゲームを再現できるくらい幅広い、究極のインターフェースでありデバイスを目指していました。そのあたりの設計思想もあって譜面はありとあらゆる音ゲーの要素を再現できるようになっています。

――譜面の楽しさだけでなく、遊ぶ時の操作自体の楽しさも意識されているのでしょうか。

コハD：直感的であること、すぐに楽しくなるということは特に意識しました。『CHUNITHM』ではとっても大きいノーツを使って遊べるのですが、これは初心者であっても、“まず最初に叩いて楽しい”を体感させたかったからです。当時の音ゲーってそもそもタイミングに合わせて“正しいボタンを叩く”っていうのだけでもかなり難しかったので。

佐藤：あと、当時、ちょうど社内の展示会で空間認識操作系のデバイス技術展示が行われていたのも、いいタイミングでしたよね。

コハD：そうだね。定期的に行われている社内の技術展示会で、たまたま空間認識操作のデバイスが発表されたのを見て「これを音ゲーの運指（うまく譜面をさばくための指運び）に取り入れれば、音ゲーとしてすごくおもしろいものができそう」と思って空間操作も採用することにしました。

――腕の上げ下げは本作の特徴でもあり、楽しいところですよね。本作は、作中の用語に独特なものがありますが、これも早期に固まったのでしょうか。例えば、判定がJUSTICEであるとか。

コハD：音楽ゲームにおける判定名ってそのゲームを象徴するものになるんですよね。ユーザー間で「JUSTICEをひとつ落とした！」というだけで、それが『CHUNITHM』の話とすぐわかる。なので、当初から『CHUNITHM』らしい名前にしようということは決めていました。また、当時のコンセプトに“中二病”というワードがあったこともあってこんな名前になりました。

佐藤：当時、“中二病”は結構、意識しましたよね。

コハD：企画の草案段階では、中二病な音ゲーだから“CHUNIBEAT（仮）”というタイトル名だったり。その後、中二病にこだわりのある佐藤からドイツ語を組み合わせたタイトル案“SEELISCH TACT（仮）”と提案が来たり。

齊藤：ドイツ語と英語の組み合わせがカッコイイと、いろいろな候補を挙げて





いた時期がありましたね（笑）。

佐藤：あれ、僕でしたっけ……すみません（笑）。"SEELISCH TACT"は、最終的にはレーベル名として残しました。

コハD：佐藤は中二的世界観にも詳しいので、ファンタジー系の世界観の構築にも一役買ってくれています。

佐藤：ちなみにJUSTICEという判定名は、プロトタイプを作っている時に、成功するたびに相手を攻撃する仕様が導入されていたことの名残ですね。

コハD：そうだ、あったあった（笑）。プロトタイプではいろいろな実験をしていたのですが、その中のひとつに音ゲーとして成功するとセットしたキャラクターが攻撃するっていうのがあって、その名残でしたね。普通の攻撃がATTACK、強攻撃がCRITICAL、最上位判定がCRITICAL JUSTICE、失敗がGUILTYとしていました。最終的に攻撃の仕様はなくなったんですが、ATTACKやCRITICALという名称は残りました。

佐藤：失敗時にGUILTYと表示されていた頃に、テストプレイをした留学経験のあるプロデューサーが「俺、ずっと有罪って言われるのつらいんだけど……」と話していたのは、ちょっとおもしろかったです（笑）。

――いまではまさに、タイトルを象徴するワードになっていると思います。では、楽曲やキャラクターについては、どのような流れで検討や制作が進んでいるのでしょうか。

齊藤：まず、先ほども挙げた"レーベル"ごとのターゲットそれぞれの中で、どのように音楽が聴かれているのかをイメージします。つぎに、そのシーンで活躍されているコンポーザーさんや、好まれる楽曲ジャンルを絞っていき、同じ流れでイラストの方向性や世界観を決めるという流れですね。

コハD：決めたコンセプトから版権曲と合わせて年間で欲しいオリジナル曲の数を決めて、僕らがラインアップと呼んでいる年間の運営計画を立てます。

齊藤：楽曲は、ある程度トータルで考えていて、グループ感を意識しています。ちょうどアルバムを作る感覚に近いですね。5曲～10曲で1アルバム、というイメージです。

佐藤：それもあって、『CHUNITHM』では、イベントごとにアルバムを出しているんです。



コハD：楽曲とキャラクターをセットにしている理由には、絵から曲を想像させたいという意図があります。音楽は、人に伝わるまでにすごく時間がかかるんですよ。実際にその曲がいいと感じるまでには、だいたい1分とか、短くても30秒くらいは時間が必要ですよね。曲のよさを瞬時にユーザーに伝えるのは難しい。そこで、たとえばボカロPが組んでいそうなイラストレーターを起用していれば、ボカロ好きなら絵を見て「きっと、こういう曲が入っているんだ」と連想してもらえます。そうやって作った『CHUNITHM』の音楽は、絵から連想することで、早くユーザーに伝わるところが特徴ですね。

齊藤：その感覚を培ったのは、『maimai』ですね。映像と曲で、情報を伝えるという。そこから、イラストとキャラクターだけをピックアップして、より伝わりやすさを求めたのが『CHUNITHM』だと思います。

――アルバムのジャケットを見て、ピンとくるような感覚ですね。

コハD：そうですね、まさにジャケ買いのイメージです。最近は特に、ジャケットと音楽の一致性が大事だと感じています。ここをうまくつなげないと、イラストも楽曲も、ユーザーに良さが伝わらない。他社さんと比べてもらえればわかると思うのですが、うちの音楽ゲームは楽曲セレクトをしているだけでもおもしろさが違うと思います。絵で音楽を表現するという難題に対して、とても良い仕事ができてるんじゃない？　プロの仕事だ。

佐藤：はい、ありがとうございます（笑）。

齊藤：シンプルに褒められている（笑）。レーベルごとの世界観ができあがってくると、そこに対して、こういうキャラクターがいたらいいとか、こんな物語がほしいとか、逆にキャラクターありきの広がりも出てきましたね。

コハD：この広がりの際たる例が、"イロドリミドリ"だと思います。5つのレーベルというコンセプトを超えて、新たにイロドリミドリという独自展開に発展していきました。

スタッフの熱量がすべて イロドリミドリの独自展開

――なるほど。それでは、そもそもイロドリミドリはどういった経緯で誕生したのでしょうか。

齊藤：アニメ好きというターゲットに曲を提供していくにあたり、声優というキーワードはまず欠かせないと感じていました。そこで、声優さんで構成されたユニットへと構想を広げたのですが、そうなると、曲だけでは引きが弱いとも思ったんです。あれもこれもと妄想を広げた結果、GUMINレーベル内では収まりきらず、独立したプロジェクトに。

コハD：音楽とイラストを使い、ターゲットを定めて楽曲やキャラクターを決めていた『CHUNITHM』の楽曲群の中で、イロドリミドリだけは逸脱した存在なんですよね。制作途中からは、「枠組みから外れた以上、やりかたは自由でなんでもできる。行けるところまで行ってみよう」と開き直り、思うがままに展開が広がっていきましたね。

齊藤：なので、イロドリミドリには理由とかあまりないんですよ（笑）。とにかく"好き"がある。熱量だけで走り続けている状態です。

佐藤：それは、作っている中でも感じます。いい意味で、理論を伴わずに制作している。

齊藤：『CHUNITHM』は非常にロジカルな制作体勢なのに、イロドリミドリは熱量というのが、いびつなところです（笑）。

コハD：理屈と一番遠いコンテンツに変わりましたよね。だからこそ、イロドリミドリの音楽は自由なんだと思います。枠にとらわれていませんから。

佐藤：それと連載モノであるというのは、いいですよね。ストーリーに沿って曲があるので、ユーザーは追いかけていれば、絶対に感動するタイミングが訪れるはずです。

齊藤：イロドリミドリの展開の中で、物語があってこそ感動が生まれることを実感しています。楽曲単体でも感動するポイントはもちろんあるのですが、その曲が生まれた背景や、キャラクターの心境の変化などを盛り込むことで、より深い情報を伝えられますよね。

佐藤：物語を知ることで、曲の中で、これはあの時のことを言っているんだな、というのがわかったりしますからね。

コハD：ジャケットについても、イロドリミドリは、一枚の絵を見せているんじゃなくて、物語のワンカットを見せている。そこも作りかたが違います。物語や設定ありきで、音楽も好きになるという流れですね。

佐藤：立ち上げのときは、イラストレーターとして誰にお願いするか悩みましたよね。



齊藤：途中から、Hisasiさんにお願いしたいって言い出して。

佐藤：最初、GUMINレーベルの予定だったから（笑）。意外性のある方を起用しようと思ったんですよね。成人向けの分野で活躍していた方が、一般紙でヒットすることってあるじゃないですか。なので、Hisasiさんに描いてもらったら、きっとおもしろいものができるのではと考えました。

――なるほど。結果的に、ユーザーに愛されるキャラクターたちになりましたね。

コハD：イロドリミドリのライブの際にアンケートをとったのですが、その結果が興味深くて、現在進行形で『CHUNITHM』を遊んでいる人は、半分くらいだったんですよ。もう半分は、以前は遊んでいたけれど、今はプレイしていないという回答でした。

――『CHUNITHM』からは離れたものの、イロドリミドリだけを追いかけている方がいるんですね。

コハD：アーケードゲームは"ゲームセンターに行かないと遊べない"という難しさがあるプラットフォームなんですよね。行かなくなると当然、コンテンツから離れてしまう。ただ、イロドリミドリでは『CHUNITHM』は遊べなくなったけど、イロドリミドリは追いかけられる、という現象が起きている。これは、イロドリミドリが独立して展開したからこそ生まれた価値だと思いますね。

佐藤：イロドリミドリは、ストーリーがあって曲が生まれますが、それ以外にも、キャラクター設定から楽曲を作るというパターンももちろんあります。

――キャラクターと言えば、チュウニペンギンは本作に欠かせない存在ですが、誕生経緯を教えて下さい。

佐藤：小早川さんから、唐突にマスコットキャラクターを描いてほしいというオーダーがあったんです。

コハD：唐突には言ったけど、一応、具体的なモチーフは指定したと思う。ペンギンか、シロクマか、パンダか……。

佐藤：白黒の動物でしたよね。

コハD：キャラクターを見ただけで、そのタイトルが思い浮かぶようなマスコットって必要だと思うんですよ。『CHUNITHM』でもそういったキャラクターを用意したいと思い、筐体っぽい配色を意識しつつ、見ただけで『CHUNITHM』を連想できるようなキャラを依頼しました。

齊藤：でも、チュウニペンギンができあがったのって開発のかなり後期なんですよね。そのタイミングではもうゲーム内には入らないから、これはポスターとか告知に登場するキャラクターなんだと思っていました。でも当時、僕がチュートリアルの仕様も書いていて、そこで説明役として登場させればおもしろいと思い、何とかねじ込みました。

コハD：さも、最初からいるみたいな顔で出てるけどね（笑）。

佐藤：じつは最後の最後でギリギリ入ったキャラクターなんです。

――今では告知バナーなど、活躍の場も広がっていますよね。途中からはショウニペンギンも登場しました。



佐藤：相方がほしいなと思って。ざっくりと、長いヤツと小さいヤツのコンビがいいな、と担当デザイナーにお願いしました。
コハD：いつの間にか、相当プレゼンス上げたよね、どちらも。
佐藤：ユーザーをあおりにあおっていくキャラクターだったのが奏功したのかな？表現はちょっとアレですが、見ただけで殴りたくなるような（笑）。

――そんな（笑）。楽曲についてですが、コンポーザーさんに依頼するときは、どのくらいの情報を伝えるのでしょうか。

齊藤：ケースバイケースですが、キャラクターありきのものは先に設定を考えて、それをコンポーザーさんに共有します。その上で、リファレンスとなる曲をつけて制作してもらうパターンが多いです。BPMのような細かい部分までは、指定しないことが多いです。ほかの楽曲も含めて、どうユーザーに提供していくかを考えます。
佐藤：雰囲気やキーワードだけ指定することが多いですね。
齊藤：それはキーワード作りが一番大事だと思っているからですね。少し特殊な依頼の仕方だと、イロドリミドリでは、キャラクターのイメージや性格、物語上の立ち位置、描きたいことなどを伝えて、曲を作っていただいたりします。もちろん、音楽ゲームとしての楽しさは大事なので、ゲームの尺に合わせた展開、構成などの注意点も伝えます。
コハD：曲と絵、場合によっては世界観なんかも含めてパッケージとして考えつつ、それぞれが噛み合ってできた完成形をイメージして進めます。「このイラストレーターさんと、このコンポーザーさんが組んだら、きっとこれができるだろう」と。けっこう、イメージ通りのものができるよね？
佐藤：僕らのイメージは、けっこう精度は高いと思いますよ。

とにかく動いてみる おもしろさ重視の 制作スタイル

――多くのコンポーザーさんやイラストレーターさんを起用されていますが、打診はどのように進めているのでしょうか。

齊藤：起用するコンポーザーさんを決めた後は、自前で連絡先を探してアタックしています。WEBにあるわずかな情報から連絡先を探してコンタクトをとることも多いです。特に最初は大変でしたね……今でこそ、さまざまな方と繋がりもできて連絡も取りやすくなってはきていますが、発注当時は繋がりも薄かったですからね。
コハD：いろいろやったよね。思い出深いところだと、植松さん（編注：植松伸夫氏。数々のゲームミュージックを手掛けた作曲家）に打診する時なんかは光吉さん（編注：光吉猛修氏。セガ所属の作曲家にしてシンガー）からつないでもらい、「植松さん、曲を書いてください！」とお願いしたりもしました。競合している他社所属のアーティストさんにダメ元で依頼するというケースもありましたね。難しいかもしれないけど、まずはトライしてみる。そんな気持ちでいつも打診していますが、結果的になかなかうまくいっているのではないでしょうか。会社で働いているクリエイターって、出不精というか人見知りが多いので、こういったアクションはけっこう、珍しがられます。
佐藤：最初はアテがなくても、どこかから連絡先を探してきて、なんとかつなぎますよね。
齊藤：ユーザー目線で考えて、こうなったらおもしろいという確信があるからこその行動ですよね。
コハD：なぜやったか……それは、おもしろいからです。

――そういった努力の甲斐もあって、ほかに類を見ないほど多彩な楽曲ラインアップとなっていますね。

齊藤：バラエティ感は、『CHUNITHM』の大きな特徴ですね。
コハD：最近だと、アークシステムワークスの石渡さん（編注：石渡太輔氏。アークシステムワークス所属。作曲やキャラクターデザイン、ゲームディレクションなど、幅広くゲーム開発に携わる）にオーダーをして、楽曲とキャラクターを作っていただきました。

――楽曲とキャラクター両方というのは、インパクトがありますよね。

コハD：石渡さんもそうですが、空気を読まずにグイグイ踏み込んだ結果、実現していることが多いです。もう、やりたいことを伝えるしかないと思っているので。
齊藤：実際、無茶と思いつつもなんとか実現できたものは、ユーザーに楽しんでもらえている手応えがありますね。
コハD：大御所へ依頼をする時など、普通なら相手を慮って提案を躊躇することってあると思うんですよね。でも、そこは敢えて僕らは自分達のやりたいこと＝ユーザーが求めていることをダイレクトに伝えています。僕らの勘違いかもしれませんが、エンターテインメントの第一線で活躍されている方こそ、プレイヤーが望む見え方を希望されるので、僕らがやりたいことをお願いするほど、結果的に喜んでいただいているのではないかと思っています。あと、セガって会社と絡むことが意外となかったりするので、「きっかけがあれば話をしてみたかった」という方も多いですね。最終的に、いろいろな作家さんが参加することで、異種格闘技戦のような、なんでもありなワクワク感は出していきたいなと思っています。

――キャラクターもバリエーション豊富で、本作ならではの世界が築かれていると思います。また、新バージョンでコンセプトのデザインが大きく変わるのも本作の特徴です。

コハD：新バージョンを作るときは、僕からある程度のコンセプトや意図をデザイナーに伝えた上で、デザイナー側で膨らませてもらって仕上げていきます。例えば、『maimai』の時に2作目は緑にしたんですが、『CHUNITHM』も2作目は寒色、爽やかな緑色のイメージにしたいと、佐藤に伝えました。タイトルは……なんで『AIR』にしたんだっけ？



佐藤：いろいろありましたが、やっぱり大きなきっかけは『AIR』（編注：Keyが制作した恋愛アドベンチャーゲーム。PC向けに発売された後、コンシューマへの移植、テレビアニメ化など、多彩な展開を見せた）とのコラボレーションじゃないですかね。
コハD：ああ、そうだったね。『CHUNITHM』では、当初からいろいろなチャレンジをしてみたいと思っていたんですが、実は音ゲーと親和性が高いんじゃないかと思っていた“成人向けゲーム由来の作品”とのコラボレーションはやってみたいことのひとつでした。当初から成人向けのゲームにも楽曲提供しているアーティストをオリジナル曲に起用していたので、ボカロ好きがボカロ曲をきっかけにボカロPの書き下ろし曲＝本作を好きになる、みたいな導線作りを成人向けゲームでもやってみたいと思っていました。稼働した2015年夏からやりたいと思っていた施策でしたが、いろいろと都合が合わずにできなかったので、ようやく2作目の夏に実現できたのは感無量でしたね。
佐藤：『AIR』の収録に合わせて、樋上いたる先生に描いていただいたキャラクター（天野 あい）（→P079）も登場するという。理想的な展開でしたね。
コハD：『AIR』の稼働直前に開催されたコミケ会場で『AIR』の主題歌である“鳥の詩”が入った告知映像を流したら、けっこうな人数がパッと振り向いたんですよね。「あれ、この曲は！『CHUNITHM』ってなんだ!?」と。あれは印象的でした。

――タイトル名の裏にそんなエピソードがあったんですね。つぎの『STAR』は、どのように？

佐藤：『AIR』で空に上がったから、つぎはさらに上昇し、大気圏を突破して宇宙に行くことは決めていました。ギャラクシーとかスターとか、そういうコンセプトだけは最初に決めていましたね。
コハD：そうだね。宇宙っぽいワードは割と早い段階で決めていました。コンセプトをデザインに興して決めていく段階で、デザイナー陣が映画の『シカゴ』をモチーフにしたデザイン案を出してくれて、そこに使われていたレトロな星模様がすごくよかった。そこから『STAR』で行こうと決めました。
佐藤：スターと言われて、直球のSFデザインではなく、スーパースター、ハリウッドスターといった変化球的なイメージを連想しました。



――単語から連想して、イメージを膨らませたんですね。そしてつぎのタイトルが『AMAZON』という、なかなか予想外の展開に。

コハD：4年目に入るので、コアなタイトルになることは避けようと意識して、今一度、みんなが遊びやすいデザインにしようというのは最初から決めていました。簡単な難易度のカラーである緑とか、そういった感じのコンセプトだったと思います。
齊藤：最初から、森のイメージはありましたね。
佐藤：初心に帰って地に足を付けたい……だから森。あと、空、星と上に行ったから、つぎは下りようという考えもありましたね（笑）。
齊藤：ユーザーの予想では、スターからのギャラクシーという説はとても多かったですね。つぎのバージョンはさらに上に行くと予想していて、そこは敢えて逆の発想で地に落とそうと（笑）。そのあたりの流れもあって、5年目の作品は地中に潜るイメージで“土（仮）”というコンセプトで進行して、最終的に『CRYSTAL』に。
コハD：土っていう雑なコンセプトからよく着地してくれたなぁと思っていますが、『CRYSTAL』のデザインは、すごく気に入っています。いわゆる、音ゲーでカッコイイデザインと言われると、どうしてもサイバーなイメージになりがちなのですが、そこはうちのデザイン班が工夫してくれていて、サイバーではなくガラス質や高級感といった方向で、怖くないけどカッコイイデザインに仕上げてくれました。ガラス質でキラッと光るような、爽やかなイメージですね。ゲーム的にも盛り上がりが強かった2作目『AIR』のカッコよさに近く、“久しぶりにCHUNITHMらしいカッコイイデザインが帰ってきた”と感じるデザインでした。
佐藤：ユーザーに若い子が多いこともあって、わかりやすさは重視しています。何かを見たときに、テーマがすぐに伝わるようにしておくと、友達に話すときに伝えやすいですから。
コハD：そうだね。若い子への意識という意味では、『CHUNITHM』という作品自体が、当初から若い子の目線を意識して作ってきましたね。制作にあたって、各年代が見てきたサブカルチャーや作品を並べて、“ターゲットとなるユーザーはこういったものを見て育ってきた”みたいな認識を筐体デザイナー含め、開発チームで共有した上でデザインを検討しました。少し前の音楽ゲームって、楽器や機材をモチーフにしているものがほとんどだったと思いますが、それは当時、楽器や機材に触れることが当たり前だった時代だからで、今は音楽との接しかたが違う。iPodやスマートフォンといった機材感を感じないデバイスで音楽を聴く時代なので、そういった時代に合わせて、筐体だったりゲームをデザインしようと意識しました。

――なるほど、そのイメージあっての、筐体や画面デザインなんですね。新バージョンについては、テーマを決めてから、収録楽曲やキャラクターなども決まるのでしょうか。

コハD：いえ、外部への発注があるので、楽曲やイラストは先行して進めます。版権曲を含めた半年～ 1年間のスケジュールを組んだ上で発注と制作を進めているのは、本作の特徴だと思います。例えば、バージョンの最後のほうに登場するキャラクターは、1年以上前にはできあがってたりしますね。
佐藤：作家さんには驚かれることがあります。最近のゲームでは、イラストは納品した3ヵ月後には世に出るのが当たり前というスピード感ですから。
齊藤：曲もそうですね。1年間で必要な曲数を揃えてから、ラインアップを組んで、順番にリリースしています。
佐藤：出す曲を毎月選ぶのではなく、未来を予測して組んだラインアップにそって出しています。
コハD：なので今だと、開発側では2021年くらいの『CHUNITHM』の話をしたりしてます。

——なんと！　音楽やイラストの流行の移り変わりは早いので、予測するのは大変なのでは？

コハD：コンテンツの移り変わりが激しい世の中なので予想は大変ですね。もうちょっとトレンドに合わせたラインアップを組みたい気持ちもありますが、本作では移り変わりにあまり影響されない王道的なものを軸として考えています。そのため、王道を押さえながらも、いかに古臭く感じないような組み合わせで提供していくのかが、僕らの腕の見せ所だと思っています。

テキストとキャッチコピー
文字要素に込められた想い

——ユーザーの欲しいものが、バッチリ提供されていると感じます。開発においては、キャラクターのフレーバーテキストも考える必要がありますよね。

佐藤：そうですね。あれは僕と現ディレクターで分担してプロットを書いています。最近のテキストは、とくに長くなってきていますね（苦笑）。
コハD：そもそも、フレーバーテキストってキャラクター成長のオマケくらいで考えていたものだったんですね。キャラが成長してもあまりメリットがないゲーム設計だったので、一言くらい、世界観を感じるメッセージをつけたいな、くらいで。成長するごとにちょっとしたワードが手に入って、それが連なっていくと何か想像できるようにすれば、キャラクターに対する想像が膨らむのでは、と思ったくらいでスタートしたのですが、最初の担当者が異常なこだわりを見せた結果、初期キャラクターのテキストがかなりの量になってしまい……。
佐藤：『AIR』からは、キャラクターの設定とデザイン仕様を作っていた僕がストーリーまで書くようになったんですが、そこからさらに分量が増えてしまいまして……。
コハD：書き続けるのが大変なので、そろそろやめようかなとも思っていたのですが、この前、ユーザーからアンケートをとったら想像以上にみんな読んでくれていて……。もう、こうなったらこれからも書くしかないかなと、諦めてきています（笑）。
佐藤：書くのは楽しいですよ。世の中にはこういうものがあるんだよっていう小ネタなんかをたくさん入れたりしてると、長くなっちゃうんですけども。
コハD：楽しいと思ったらやっちゃうのが、このチームなんですよね。割と何でも、後先考えずにやっちゃいます。

——テキスト関連では、ポスターのキャッチコピーも、どのように付けているのかが気になるところです。

コハD：あれは、もはや伝統なんですけど、デザイナーが仮デザインを仕上げるために雰囲気で書いたものを割とそのまま採用しています。“あ、新しい音ゲーだ”とか。後でちゃんとした文言を入れる予定だったものが、正式採用されていますね。僕が「これで行こうよ」と言うと、デザイナーが逆に「えっ、いいんですか!?」と言う（笑）。



佐藤：『AIR』のキャッチコピーって、とりあえずこれで、とパパッと入力したものですからね。そのままGOサインが出て、「ウソでしょ!?」って（笑）。
コハD：一応、採用している理由もありまして……。普通のアーケードゲームのポスターって、たとえばゲームシステムだったりゲームのウリだったりをアピールしたりすると思うんですよね。遊びを伝えるのは重要なので、それは間違いではないです。ただ、音楽ゲームの場合、遊びといってもノーツが落ちてくるだけなので、画面を見せて楽しさを表現しようとしてもなかなか伝わらないんですよ。だからとにかく、楽しい“雰囲気”を伝えるビジュアルにして、遊ぶきっかけを作るようにしています。
佐藤：確かに、雰囲気重視というのは、意識していますね。初期のポスターなんかは、ゲーム性よりも、魅力のあるさまざまなキャラクターがたくさんいて、多様な楽しさが入っていることがひと目で伝わることを目指しました。
コハD：バージョンアップの時なんかは、ポスターで伝えているメッセージは“楽しそうなバージョンアップしました”、だもんね（笑）。
齊藤：あと、“音ゲーです”ということもちゃんと言っています（笑）。音楽ゲームのポスターって、音ゲーって書かないと本当になんだかわからないですから。
コハD：大事なことはちゃんと言ってるから大丈夫。そのうえで、楽しい雰囲気のポスターにしています。

——お話の端々で楽しい雰囲気が伝わってくるので、これからも大いに期待させていただきます。それでは最後に、本書の読者へメッセージをお願いします。

佐藤：僕は『CHUNITHM』が、みんなの青春のゲームになることを目指しています。大人になると、ゲームは趣味の選択肢のひとつになりますが、中高生くらいだと、みんなが同じゲームを遊ぶから、それが青春になると思っています。『CHUNITHM』は中高生のユーザーがとても多いので、いつか、「みんなは中学や高校時代に何やってたの？」って聞いたときに「『CHUNITHM』です」って言ってくれるようになればいいな、と。
齊藤：入口が多いことは、このプロジェクトの強みです。ゲームはもちろん曲から入ってもいいし、好きなイラストから入ってもいい、ネット上のドラマや漫画から入ってもいいし、ライブから入ってもいい、外側からの導線を意識して動かすようにしています。これからも続けていきますので、楽しんでいただけると嬉しいです。
コハD：僕は飽きっぽくて割と変化を求めちゃう性格なんですが、今のプレイヤーさんが『CHUNITHM』を楽しんでいる姿を見ると、“ずっと皆が好きなCHUNITHMであり続ける”ことを大事にしたいなという気持ちになります。もちろん、時代に合わせて変化はさせていくつもりですが、根本にある『CHUNITHM』らしさ、よき王道であり続けることこそを大事にしていけたらと思っています。これからも末永く楽しんでもらえる運営を心掛けていきますので、応援、よろしくお願いします。

——本日はありがとうございました。

チュウニズム ビジュアルコレクション

CHUNITHM Visual Collection

編集　ファミ通書籍編集部

2019年12月14日　初版発行

発行者	豊島秀介
編集人	林克彦
発行	株式会社KADOKAWA Game Linkage 〒112-8530　東京都文京区関口1-20-10 住友不動産江戸川橋駅前ビル 電話　0570-000-664(ナビダイヤル) https://kadokawagamelinkage.jp/
発売	株式会社KADOKAWA 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 https://www.kadokawa.co.jp/
編集長代理	藤野豊
副編集長	村上奉功
編集	藤田知沙
構成・執筆	中西康哲(ウェッジホールディングス)
本文デザイン、装丁	中西芳彦(ファーガス)
デザイン協力	山田康幸
監修・協力	セガサミーホールディングス株式会社 株式会社セガ・インタラクティブ
印刷	図書印刷株式会社

お問い合わせ

[フォーム] https://kadokawagamelinkage.jp/
(「お問い合わせ」へお進みください)

※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-04-733437-3
C0076
Printed in JAPAN



CHUNITHM™
チュウニズム

Visual Collection

チュウニズム ビジュアルコレクション

ファミ通責任編集

チュウニズム ビジュアルコレクション





See You Next Play !

ファミ通 チュウニズム ビジュアルコレクション

CHUNITHM™

チュウニズム

Visual Collection

チュウニズム ビジュアルコレクション

ファミ通責任編集

チュウニズム ビジュアルコレクション

編集　ファミ通書籍編集部

2019年12月14日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『チュウニズム ビジュアルコレクション』
2019年12月14日　初版発行

発行者　豊島秀介
発行　株式会社KADOKAWA Game Linkage
https://kadokawagamelinkage.jp/

発売　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ

お問い合わせ
https://kadokawagamelinkage.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）

BOOK☆WALKER